no.603
2000年 2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

電取法99年8月改正、01年4月施行でも

「電気乗物」は甲種指定に残る

ゲーム機は95年以来「乙種」に移行
光源応用ゲーム機のみ規制対象外に

電気用品取締法が九九年八月の国会で改正され、二〇〇一年四月から改正法が施行されることになったが、甲種電気用品に指定されていた「電気乗物」はそのまま残り、ほとんど実例のない「光源応用遊戯器具」は乙種電気用品からも対象から外されることになった。九五年に乙種電気用品となった「電気遊戯盤」と「電子応用遊戯器具」はそのままとなる。これらを指定する施行令など改正作業を進めている資源エネルギー庁では、「電気乗物」について変更は難しいとしている。

電気用品取締法については九五年三月に施行令が大幅に改正され、①モーターなどを使う電動力応用機械器具のうち「電気遊戯盤」、②電球など使う「光源応用機械器具」のうち「光源応用遊戯器具」、③モニターを使う電子応用機械器具のうち「電子応用遊戯器具」は、甲種電気用品から乙種電気用品へと移され、同七月に施行された。これに伴い第三者認証制度も導入された。

しかし、電動力応用機械器具のうち「電気乗物」は甲種電気用品として規制を継続して受けることになった。甲種に指定される電気用品については、製造または輸入する業者が事業者登録し、製品の型式認可試験を受け、合格したら型式認可番号を表示して初めて販売できるという制度。販売目的で陳列することも含め、違反した場合は処罰される（展示会出品などで例外承認の手続きをした場合は許される）。

昨年のAMショーでスペインのファルガス社が無登録、無認可、例外承認なしで定置型乗物機を出品したのは、電気用品取締法違反に当たる。これを容認した主催者の責任はいぜん明らかにされていない。

乙種電気用品の場合は製造または輸入する業者が事業者届出をし、技術上の基準に適合するようにした上で、乙種の表示をすれば足りる。

九九年八月の電気用品取締法改正では、まず名称を「電気用品安全法」に変更、形式認可などの政府認証を廃止することにした。このため、甲種電気用品も「特定電気用品」に呼びかたが変わり、乙種電気用品は単に「電気用品」となる。

特定電気用品について製造・輸入事業者は届出制となり、型式試験に代わり第三者検査機関による適合性検査を受けることになった。検査適合の表示義務、無表示販売の禁止などは同じ。従来の乙種に当たる電気用品については、型式区分、検査記録の保存義務が加わった。これらは二〇〇一年四月に施行される。

この法改正に伴い、品目別の指定が見直されており、九九年十一月二十四日には改正施行令についての公聴会が開かれている。「電気乗物」が特定電気用品として残る主な理由は、「使用者である子どもに一般的な完全注意が期待できないため」というもので、これは九五年の施行令改正時とほぼ同じだ。

「電気乗物」についてはさらに、型式認可試験の実績が良くないのも理由だと資源エネルギー庁では説明している。九二年度から九八年度までの七年間に、型式認可を受けた電気乗物は二十二件あるが、基準に適合せず認可されなかったのが十六件と、認可件数の半分以上もあるためだ。不合格の十六件がどういう業者による製品なのかは明らかでないが、なんらかの下請け業者による製品ではないかと見られている。

JAMMAは「電気乗物」について法規制が続くことに関心を示しておらず、総会や理事会でも五年間まったく議題にも上げていない。昨年のAMショーでの違法出品を容認したことも合わせて、今後さらに追及されることになるもよう。

CESA、中古ソフトで方針転換

「撲滅」から「許諾」へ

東京と大阪高裁での訴訟続く中で

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウエア協会（CESA、上月景正会長）は十二月十四日、家庭用の中古ソフト販売について「撲滅キャンペーン」から「許諾による正常化確立」へと活動を移すことになったと発表した。

CESAでは九七年九月一日、中古ソフト売買にはメーカーの許諾が必要とする見解を初めて示した後、九八年一月十四日から「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」を六ヵ月間にわたり実施した。これは著作権法上の映画の著作物に該当する以上、メーカーには頒布権があり、無許諾の販売は違法だとして「撲滅」を図ろうとするもの。

㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS、辻本憲三理事長）、㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（JPSA、竹原司会長）とCESAが協調し、ACCSがまとめ役として中古ソフト販売業者に対する民事訴訟も進めてきた。

民事訴訟は九八年六月にメーカー五社が販売業者のドゥーを東京地裁に訴えたのが始まりで、この訴訟は途中でドゥーがメーカー側の請求を容認したため、判決に至らず九九年三月に終了した。

大阪地裁で九八年七月にメーカー六社が販売業者アクトなどを訴えた事件では、九九年十月にメーカー側の主張を認める判決が出た。

しかし販売業者の上昇がメーカーのエニックスを相手どって九八年十月に起こした差止請求権不存在確認訴訟では、東京地裁は上昇の主張を認める判決を九九年五月に出した。

これらの判決を不服とする控訴が出されており、東京高裁と大阪高裁でさらに「映画の著作物」、「頒布権」を巡る争いが続けられている。しかし一方では、一般消費者から「中古ソフトでゲームを楽しむことができなくなるのか」という、中古ソフト市場の消滅を危惧する声も多く聞かれるようになってきた。

CESAはそこで「撲滅」という言葉をこのほど取り止めることにした。「撲滅」ではなくルール作りを求める、というふうに方針を転換した。しかし「映画の著作物であり、メーカーに頒布権がある」との立場を堅持し、「許諾による中古ソフト販売」を確立する、としている。

CESAによると、同協会会員にアンケート調査した結果、八〇%以上が「許諾による中古ソフト販売を認めてよい」と回答したとのこと。これまでは無許諾だったのを許諾方式に切り替えるには、かなりの困難が予想されるが、CESAでは販売業者側との話合いを希望しているもようだ。

メーカー側と正面から訴訟で闘ってきた販売業者の協会、テレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS、新谷雄二理事長）は十二月十七日、CESA発表に関して、「撲滅」からルール作りへ姿勢をCESAが変えたことを歓迎するが、現在なお高裁で争われている「頒布権」を前提にするものあり、基本姿勢は変っていない——とするコメントを明らかにしている。

99年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」

2部門ともセガ社に

記念楯を手にしたセガ社の入交社長

本紙チャートのデータに基づく九九年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」は、前号既報のとおり、ソフトウェア部門でセガ社のCGサッカーゲーム「バーチャストライカー2ver99」、完成品タイプ部門でセガ社のCGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」と決定。小社では十二月下旬、セガ社の入交昭一郎社長と鈴木久司副社長にそれぞれ記念楯を贈った。

両部門ともセガ社製品がトップを占めたのは、九五年度「バーチャファイター2」と「バーチャコップ」以来で、CGゲーム開発の強みを発揮した。鈴木副社長は、実績を重ねてきた「モデル3」やDCベースの「ナオミ」のほか、次のCG基板も実用化しており、さらに進化していくとしている。

受賞作の国内出荷実績は、モデル3使用の「バーチャストライカー2ver99」が九九年十二月発売で七千枚、ナオミ使用の「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」が九八年十一月発売で二千五百台。海外への輸出分は未集計とのこと。

ＡＭ通信社の赤木社長とセガ社の鈴木副社長（右）

今年セガ社は開発、ゲーム場経営の二部門での分社化を進めることになっており、その詰めの作業に入っている。

理由は不明だが

川楠氏が理事辞任表明

JAMMA理事会はショー決算案を承認

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、柿原彬人会長）は十二月十五日、事務局会議室で第五十六回理事会を開き、川楠俊太郎氏が理事辞任届を出したことなど話し合った。理事会は非公開で、高橋和治専務が議事内容を説明しているが、議事録の内容と異なることがある。

説明によると、正会員の中日本プロジェクト㈱（本社名古屋、早川永一社長）がAM機関係業務を子会社の㈲テクノトップ（本社名古屋、石川晴彦社長）に移転したので退会したいとの申し出があったが、事務局としてはテクノトップをJAMMAの「窓口」とすることで会員にとどまるよう求めたようだ。しかし、事実関係など未確認のことが多いため、確認した上でこの変更を認めることにしたとのこと。

退会はなかったが、いつの間にか㈱トーワジャパンが退会したことになっている。

川楠理事の辞任届は十二月十五日付で提出された。川楠氏に確認するなど会長に一任することになった（承認を必要としないので、理事は一名欠員となる）。

九九年九月のAMショーの決算案が提出され、承認された。出展小間減少により収入が予算に比べ千百万円少なくなったため、経費を千六百万円少なくしたが、収入二億八百七十万円、支出二億四百万円で、税引き後百三十四万円しか残らない。これをJAMMA百二十七万円、JAPEA七万と分配することになった。

二〇〇〇年九月二十一－二十三日に開催するAMショーについては、剰余金の分配率をJAMMA九対JAPEA一に変更することを決めた。非会員の出展などは同じ。ショー実行委員長には真鍋勝紀理事が就任している。合同パーティーはホテルオークラで開催し、その運営委員長を本田重正理事が務める。

次回通常総会は五月二十三日、ホテルオークラで開催することになった。

TVゲームの国際的なコピー対策を進めるためのJAMMA／AAMAによるAAG活動は、月額千ドルで二〇〇一年三月まで活動を一年延長することになった。

前回AMショーの一般公開日に催したチャリティオークションの収益金八十三万円を、前年と同様、読売光と愛の事業団に寄付することにした。

「おおさかゲームまつり」（四月二十九日－五月四日、インテックス大阪）について、協賛依頼があったが、不明な点があり、確認した上でどうするか会長に一任した。

TVゲーム基板の接続に関する「JV規格」は九六年に制定、九七年に一部改訂しているが、通信（リンク）速度の高速化など技術上の進歩があるので、JV規格専門委員会がさらに検討していくことになっている。

以上のほか、高橋専務のIAAPA視察報告などがあった。引き続きJAPEA側二名の委員を加え、AMショー委員会を開催。収支決算案、次回AMショー開催計画案などが承認された。

なお前回（十月十三日）のJAMMA理事会で、プライベートショーの制限規定を廃止することになったというのは、昼食会とプライベートショーを高橋専務が混同したことによる間違いで、従来どおりプライベートショーは制限される。

不動産活用展に

タイトーが出展

ゲーム場のメリット紹介

不動産の有効活用を提案する「不動産活用ニュービジネス展2000」が綜合ユニコム主催で十二月八－九日、東京流通センターで開催され、AM業界からタイトー、協和プレイプロダクツが出展した。

この展示会は九九年二月に初めて催され、会場の都合などで二回目を繰り上げた。入場無料で約五千六百人が来場した。

展示会、ワークショップ、シンポジウムの三部構成で、展示会には六十六社（前回六十三社）が出展した。業種は百円ショップからスポーツ・AM施設、ホテルまで多岐にわたっている。

タイトーは不動産、遊休スペースの立地や広さなど条件に応じて開設できるゲーム場の有利性を具体例を示しながら紹介した。業務用ゲーム機は「パワーショベルに乗ろう！」、「ジャンケンパワッチュ！」をフリープレイで設置した。

協和プレイプロダクツは、幼児向けのボールプールやトンネルなどの遊具を組み合わせた「ズーアドベンチャー」を紹介した。

シーディック、インターリンク、ストライクアウトの三社はサッカーやバスケットボールなどの硬貨作動式スポーツゲーム設備を展示した。ネクストジャパンはビリヤード台を、イクティスはパチスロ機をそれぞれ紹介している。

不動産活用ニュービジネス展で、タイトーの小間のようす

景品取りゲームの

大平技研破たん

2度目の和議を申請

民間の信用調査機関調べによると、大平技研工業㈱（岐阜市岩井万場、大平輝雄社長）が十二月二十一日、岐阜地裁に和議申請した。負債二十億三千四百万円。

七一年七月創業、七三年三月に設立されたゲーム機メーカー。ロータリー方式の景品獲得ゲーム機「ヘキサ」シリーズや写真シール機「ジョイスタンド」などで知られている。

八三年五月にも負債七億五千万円で和議申請したことがある。その後和議認可され、九七年十二月に和議債務を完済した。九七年十二月期売上高は九十二億千三百万円まで伸ばしたが、九八年十二月期では十六億七千五百万円へと急激に減らしていた。

また立川商事㈱（福岡市博多区上牟田、立川昇社長）が十一月二十五日福岡地裁に和議申請した。負債七億九千四百万円。七五年創業、八九年七月設立の業務用カラオケリース業者。

オーテク産業㈱（東京都青梅市千ヶ瀬町、小峰正英社長）が二回目不渡りを出し、十二月三日に銀行取引停止となった。負債二億五千万円。八七年三月設立の卓上式電子ゲーム機のメーカー。

コナミ

「DDR」の特許登録発表

コナミは十二月七日、「ダンスダンスレボリューション」に関する特許を取得したと発表した。九八年七月二十四日に出願、九九年十一月十九日に第3003851号として登録された。特許公報未掲載で、一月にも掲載される予定。

特許・実用新案 出願公告・公開

（12月8日～24日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十二月十三日＝「ゲームシステム」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、2988923、10－3224567。「バランスゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、2989526、7－233345。「3次元シミュレータ装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、2990190(早)、10－354792。

十二月二十日＝「ゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2991093、7－259267。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、2991650、7－329337。「ビデオゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、29916664、8－330044。「メダルゲーム機」、同、2992489、8－342081。「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、2993579、3－268954。「遊戯装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、2993664(早)、11－75284。

特許実用新案

十二月十四日＝「カード製造機、カード販売機、カードおよびカード型遊戯具」、㈱メイクソフトウェア（大阪）、3064074(評)。

特許出願公開

十二月十四日＝「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、11－342238。「ゲーム装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、11－342261。「ゲーム画面の表示制御方法、ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、11－342262(請)。「ビデオゲーム装置、ビデオゲーム方法及びビデオゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、同、11－342263(請)。「ゲーム機の入力装置」、同、11－342264(請)。「ビデオゲーム装置、キャラクタポジションの指定をガイドする方法及びキャラクタポジションの指定をガイドするゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、同、11－342266(請)。「画像表示ゲーム装置、ゲーム装置の画像表示方法、ゲーム装置の画像表示プログラムを記録した媒体」、同、11－342269(請)。「記録媒体及びエンタテインメントシステム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、11－342265。「ゲーム装置及び記憶媒体」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－342267。「万歩計（登録商標）機能付きゲーム装置」、同、11－342270(請)。「ゲーム装置」、㈱アリカ（東京）、11－342268。「車輪を備えた乗馬ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11－342271。

十二月二十一日＝「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、11－347177(請)。同、11－347178(請)。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、11－347179。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、11－347180。「景品獲得ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－347242。「電子遊戯装置」、同、11－347245。「通信ゲームシステム及びそれにおけるゲーム実行方法」、同、11－347254。「電子ゲーム装置」、同、11－347257。「打撃ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、11－347243(請)。「画像生成装置及び情報記憶媒体」、同、11－347248(請)。同、11－347249(請)。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、11－347251。同、11－347255。「ゲーム機等におけるプレーボーナス加算装置」、㈱京葉リース（千葉）、11－347244。「ゲーム装置」、㈱タカラ（東京）、11－347246。「ゲーム装置および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、11－347247。同、11－347252。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、11－347250。「健康機器」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11－347253(請)。「ループホッケーゲーム装置」、土出明正（兵庫）、11－347256。

今年のAOUエキスポ

申し込み小間数18%減

「登録票」は「招待券」に名称を変更

AOU主催「AOUアミューズメント・エキスポ2000」（二月二十五・二十六日、幕張メッセ）の出展申し込みは十二月十日に締め切られた。一月十三日には出展社小間位置が決まるが、主催者ブースを除く実質上の申し込みは、出展社数が前年と比べ九社（一三・六%）減の五十七社、小間数が百七十三小間（一八・四%）減の七百六十五小間となるもようだ。

申し込み小間数の多い順はコナミ、セガ社、ナムコ、タイトー、バンプレスト、アトラスとなっている。前回より十小間以上増やしたのはコナミ、ナムコ、アトラスの三社のみ。十小間以上減らしたのはセガ社、タイトー、カプコン、シグマの四社で、このほか多くの出展社が数小間減らしている。

初出展および前回出展しなかったが今回出展するのは彩京、東プロなど十二社。前回出展して今回出展しないのはSNK、ユウビス、日本システムなど二十社となっている。なお今回は海外からの出展もなくなった。

出展社名（五十音順、数字は小間数）㈱アイ・ディー・アイ企画2、旭精工㈱3、㈱アトラス40、㈱アミューズ4、㈱アミューズメント産業出版1、㈱アミューズメント通信社1、㈲アメディオ3、㈱エイクリエイト3、㈱エイコー12、㈱エイブルコーポレーション20、㈱エスケイジャパン10、オー・エム・アイ㈱1、オリエンタル産業㈱4、オムロン㈱2、㈱カトウ製作所12、カプコン㈱30、コナミ㈱110、㈱こまや8、㈱彩京6、サミー㈱30、三和電子㈱6、㈱シーキュー・アメニック6、㈱シーディック3、㈱シグマ30、システムサービス㈱6、㈲芝商事2、㈱ジャレコ20、セイミツ工業㈱3、㈱セガ・エンタープライゼス80、綜合ユニコム㈱1、㈱タイガー娯楽4、大長商事㈱3、㈱タイトー55、中部商事㈱3、㈱トーゴ16、テクモ㈱12、㈲東上物産3、㈱トーシン産業2、㈱東プロ9、㈱トップ産業3、㈱ナムコ80、日邦産業㈱8、日本ユニカ㈱1、㈱丹羽2、㈱ハーテック2、㈱バンプレスト45、㈱ピーナッツクラブ8、㈱ファースト・ロック2、㈱フクヤ3、富士電子工業㈱3、船井ヒューコム㈱12、㈱ブルーム3、㈱ホープ12、㈱ママトップ4、㈱マリンゲーム2、㈱漫充堂4、㈱友栄5。

出展できるのは賛助会員に限られており、このため年会費十万円を支払わねばならない。小間料金は出展小間数によって異なり、一小間での出展の場合は九万円、二小間出展は一小間につき十一万五千円、三小間出展は同十二万五千円、四小間以上は同十四万円で前回と同じ。出展社には仮設電話の設置が義務づけられており、一台につき設置費用一万三千円かかる。これらすべてを申し込み締め切り日までに支払わないと、出展申し込みをしたことにならない。さらにこれ以外に出展社は「招待券」など追加分を有料で購入することになる。

展示会場は前回と同じ幕張メッセの一－三ホール。今回から出展社による小間装飾の規制が緩和された。また入場システムでは前回までの「会員登録票」が「会員招待券」に、「優待登録票」が「招待券」に呼称が変更されたが、これらの配布、販売方法などは従来と同じ。このほか会場運営方法なども変わらない。なお初日夜の懇親会は例年どおり東京の赤坂プリンスホテルで、パーティー券（一万三千円）方式で開かれる。

AOU理事会

加藤理事が辞任

消費税研究会を新設

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は十一月二十六日、事務局で第三十七回理事会を開き、理事一名の辞任など報告を受けた。これに理事八名が出席した。

加藤博理事（九月に自己破産した㈱新声社の社長）が十月八日に辞任届を提出したので、役員の抹消登記をしたとの報告があった。理事一名の欠員補充は次回総会までできない。

AOUエキスポに出展するための賛助会員として、新たに㈲アメディオ、㈱タイガー娯楽、大長商事㈱、㈲ハーテック、㈱ファースト・ロックの五社の入会を承認した。退会については不明。

今年度事業の推進状況について報告があった。うち「消費税に関する研究会」については、会長がメンバー八名を指名し、第一回会合を一月十九日に開くことになった。

このほかAOUエキスポの出展申し込み状況、AOUの新ロゴマーク作成作業、ホームページ開設などについて報告があった。

タイトー、海老名工場

環境規格も取得

「ISO14001」として

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十二月十七日付で、業務用AM機業界で初めて、国際標準化機構（ISO）の国際環境規格「ISO14001」を取得した。十二月二十二日に発表したもので、九九年三月に取得した品質保証の「ISO9001」に続くものとなる。

ISO認証は第三者の審査機関が検査し、適切に機能していることを制度的に認めるもので、品質管理・保証の国際規格「ISO9000」シリーズが八七年に発足し、環境保全の国際規格「ISO14000」シリーズは九六年に発足した。

こうしたISO認証を支援するサービス業もある。

タイトーが「ISO14001」認証を得たのは、「ISO9001」認証を得たのと同じ海老名工場（神奈川県海老名市）で、業務用AM機、同カラオケの開発、生産、メンテナンスと家庭用マルチメディア機器（メディアボックス）の開発、メンテナンス業務を行なっている。GM事業本部の拠点でもある。

「ISO14001」取得に伴い同社では、さらに環境影響の軽減に努め、省資源、材料選択、廃棄負荷の軽減とリサイクルを視野に入れた開発、生産活動を進めるとしている。

業務用ではこのほかカプコンが九九年八月、品質保証の「ISO9002」認証を取得している。製造、物流を担当する上野事業所（三重県上野市）について得たもの。

アルゼ、パチスロの

開発子会社再編

7号営業機関係は3社に

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は十二月十四日、パチスロ関係のグループ企業二社を再編すると発表した。完全子会社のエレクトロコインジャパン㈱（ECJ）と、その完全子会社の㈱瑞穂製作所を四月一日付で吸収合併し、新たに完全子会社として設立するというもの。

アルゼにはパチンコ開発の子会社、㈱メーシー販売（本社東京、別所直鋼社長）があるが、新設する二社を加え、パチンコ／パチスロ開発子会社は三社となる。

瑞穂製作所はアルゼの岡田社長が個人で所有していたが、九八年八月のアルゼ株式公開前にECJに売却。アルゼは九九年二月、岡田氏が個人的に所有していたECJを買収し、孫会社として実質的に瑞穂製作所を買い戻していた。

なおアルゼは九九年二月、ゲームソフト開発の㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）の株式五八・一%を取得、子会社にしている。

訂正　第601号1めん掲載の、ナムコが米国VME社買い取ったとの記事中、新会社名がナムコ・ミュージック・プレイランド社になっていましたが、正しくは「ナムコ・ミュージック・プレイグラウンド社」でした。

マイクロマウス大会

20回目を迎える

海外勢の技術力がアップ

マイコン搭載の自立型ロボットによる競技会「第二十回全日本マイクロマウス大会」が、(財)ニューテクノロジー振興財団主催、(株)ナムコの特別協力により十一月二十一〜二十三日、神奈川県横須賀市の市立横須賀南体育会館で開催された。

同大会は科学技術への理解を深めることを目的に八〇年から毎年、東京の科学技術館で開かれてきたが、二十回目となる今回は「かながわサイエンスカーニバル」に共催する形で実施された。同カーニバルは二〇〇一年八〜十一月に開催される総合ロボットイベント「ロボット創造国際競技大会」（ロボフェスタ神奈川）の事前キャンペーンとして開かれたもので、マイクロマウス大会の各種競技を中心に、科学技術の実験や展示、映像紹介などで構成された。

ロボット競技のメインであるエキスパートクラスのマイクロマウス競技は、二百五十六区画に仕切られた迷路の一角から中心部のゴールまで到達する時間を競うもので、ルールは従来と同じだが、迷路パターンは大会ごとに変わる。

この予選に三十六台がエントリーし二十四台が完走。うち十八台と地区大会で優勝した五台の計二十三台が決勝に進出。このうち海外から参加したロボットが九台（韓国六台、シンガポール二台、米国一台）も含まれている。決勝戦では全ロボットが完走。その結果、韓国の大学生のナム・ヤン・チョ氏による「バラム」が見事優勝した。以下六位まで海外勢が占め技術レベルがアップしていることを示した。

同競技のフレッシュマンクラスには五十六台が出走。うち完走三十二台で新潟コンピュータ専門学校生によるロボットが優勝した。このほかライン上を走行するロボトレース競技に八十一台（参加台数が急増したため今回は予選と決勝を実施）、迷路の中に置かれた円筒を上下逆にしてその数を競うマイクロクリッパー競技に七台が出走。また子ども向けロボット工作教室などが開かれた。

第20回全日本マイクロマウス大会で、競技のようす

東京キャビオート会長

久田正治氏死去

久田　正治氏（ひさだ・まさはる＝(株)東京キャビオート会長）　十二月二十日午前一時三十八分、心不全のため目黒区内の日扇会病院で死去、八十一歳。自宅は東京都世田谷区奥沢六の一の十四。告別式は二十四日午前十時から品川区西五反田の桐ヶ谷斎場で行なわれた。喪主は長男益男（ますお）氏。

六六年十月に東京キャビオートを設立、社名のもとになったコインロッカー、ゲーム場のオペレーションを広く展開した。同社は現在も東京での有力オペレーター会社のひとつ。八五年から九二年までTAMOA理事。九二年九月に同社会長に退き、久田益男常務が社長を引き継いだ。

久田　正治氏

論潮

震災5年目

五年前の九五年一月十七日午前五時四十六分に発生し、歴史的な都市災害をもたらした阪神大震災は、緊急に伝えられるはずの情報が伝えられないという構造上の行政ミスのために、救援などの対応がすべて後手に終始し、これらが重なり合って被害を大きくした。情報が入って来ないから何もできないと官房長官は開き直ったが、あまりにも被害が大きく通信手段も使えなくなっているため情報も伝えられなくなっている、ということに気付かない無能ぶりを示したことになる。このことは何度も指摘しておかねばならない。

新幹線の高架軌道が落ちて寸断され、高速道路も崩壊し、地下鉄も地面の陥没で機能しない。電気、水道、都市ガスも途絶えた。自家発電装置を持ち、最も持久力のある電話でさえ、使用量が多すぎ使えない。

当時はまだほとんど普及していなかったインターネットによる通信が、こういう場面では最も力を発揮する、という話も地震後くどいほど聞かされた。しかし電気なしではパソコンは動かないし、電話回線もパンクしていてどうしてインターネットを使うことができるのだろうか。デジタル回線もダウンしているだろうし、専用回線は利用料が高く、一般向きでない。

阪神大震災では、一階のゲーム場が地下まで押しつぶされたりしたのを始め、ゲーム場、シングルロケ、遊園地でも被害は大きかった。ただ、客がいない時間帯での災害だったことだけが、不幸中の幸いだった。その後ゲーム場では建て直して復旧したのもあるが、地震とともに消えてしまったり、地震後の大不況で閉鎖に至ったものも多い。

被災地の復興は進んではいるが、人通りが少なくなり、ひっそりとしている。地震前の賑わいに比べると、まったく話にならないほどひどい。被災地にいない人にとっては関心のないことかも知れないが、こういう災害は日本ではどこでも起こり得るということを、知っていて損はない。

人事異動

旭精工
（11月30日）副社長（専務）安部一哉

船井ヒューコム
（12月16日）会長（社長）船井哲良▽社長（常務）伊藤節夫

SNK
（12月21日）管理本部人事総務部長（営業本部長）取締役永野真澄▽管理本部法務部長（人事総務部長）同青木利光

営業本部長、西日本営業部長森茂樹

サミー
（1月1日）常務（取締役）社長室長中山圭史

生産本部副本部長、生産本部管理部長古野昌和

シチエ
（1月13日、GMはゼネラルマネジャー、Mはマネジャーの略）管理部・企画室・商品部担当（第一営業部GM）取締役岩崎義男▽新規事業開発部M（第二営業部GM）同武藤淳一

企画室M（商品部M）室井勝巳▽商品部M（第一営業部M）奥西政好▽レンタル事業部M、作田弘一▽アミューズメント事業部M（第二営業部M）植田孝明

▼機構改革＝①第一営業部と第二営業部を廃止し、レンタル事業部とアミューズメント事業部を設置、②新規事業開発部を新設

事務所移転

(株)エッチシー＝大阪府箕面市半町三丁目十六番二十号、☎（0727）20-5397。渡辺公二彦社長。営業本部＝大阪府守口市南寺方南通り三丁目七番九号、☎（06）6995-7355。

電話番号変更

（大阪府下0720地域の変更によるもの）

くずはレジャー＝枚方市楠葉花園町十五の二、くずはモール街内、☎（072）855-4521。

(株)サンセイ産業＝枚方市香里ヶ丘十一の五の十五、☎（072）853-1461。

(株)スクラッチ＝寝屋川市池田北町二十八の八、☎（072）838-1013。

(株)光新星＝大東市諸福五の十三の十二、☎（072）873-2300。

今年の商品展開方針

各メーカーが明らかにした2000年の市場開発方向

（到着順）

「電車でGO！3通勤編」

タイトー

旧年中は、弊社製品に格別のご愛顧を賜り、厚く御礼申し上げます。

今年は2000年という新しいミレニアムを迎え、明るい未来への飛躍の年でありたいと願っておりますが、われわれを取り巻く経済環境は依然厳しく、当業界もその影響を大きく受けております。

しかし、このような状況下であればこそ弊社は、アミューズメントの原点をもう一度見つめ直し、お客様に心から喜んでいただける製品作りに努め、業界の発展に寄与していきたいと考えております。

本年弊社は、コアユーザーはもちろんのこと、サラリーマン層やファミリーといった幅広いお客様を対象にしたオリジナリティーのあふれる製品開発に力を入れて参ります。

特に三月に発売予定の「電車でGO！3通勤編」は、「バトルギア」「パワーショベル」等で実績を積んだ弊社高性能CGハードを搭載し、緻密なグラフィックやクオリティーの高いサウンドはもちろんのこと、ファミリーや女性の方々にも気軽に十分楽しんでいただくための「ファミリーモード」の追加や、マニアにはこたえられない「鉄人モード」の追加というように、ゲーム性がますます深まり、前作以上の出来映えとなっております。

その他の筐体製品では、友だち同士やカップルで楽しく盛り上がりながらストレスを解消していただく新ジャンルゲーム「まわすんだ〜！」や、SCメダルシリーズの最新作など次々と発売を予定しております。もちろんTVゲームでも、弊社「G-NETシステム」を使った麻雀、パズル、シューティングといったバラエティーに富んだ製品のご提供を予定しております。

弊社はこれからも、幅広いお客様に楽しんでいただける製品の開発を進めるとともに、既存のジャンルにとらわれない新規分野への挑戦にも全力で取り組んで参りますので、本年も倍旧のご愛顧を賜りますようよろしくお願い申し上げます。

（GM事業本部長・林　隆）

新ジャンルへの挑戦も

SNK

昨年中は弊社製品に対し格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

ご周知の通り、AM業界を取り巻く環境は厳しく、その中でも特に業務用市場は最悪の事態が続き、まるで出口の見えないドロ沼でもがき苦しんでいるような状況かと思います。

そのような中昨年は、TVゲームでは今や夏休みの定番ともなりました「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」を中心に「メタルスラッグX」「餓狼MARK・OF・THE・WOLVES」などのNEOGEOソフトを発表し、「低価格で好インカム・投資効率No.1」を合言葉に、多数のご支持を得ることができました。さらに、業務用では大変珍しいRPG系アクションソフト「ガントレット」（ATARI社製）も日本国内で取扱い、好評を博しました。

一方、プライズ筐体系では、相変わらず根強い小型クレーン機「ネオミニ」に加え、「ドキドキアイス」を発表しました。ドライブ体感機系では、スピード&スリルが特徴の「ハイドロサンダー」（MIDWAY社製）を取扱い、ラインナップに加えました。

各メーカーから順次新製品が発売される中、オペレーターの皆様から上がるのは「新製品でインカムアップしても、店全体の売上げに繋がらない」という切実な声です。従いまして、現状を打破する業界再興の道は「低価格で好インカム、しかも長寿命製品」の開発以外ありません。

そこで2000年は、定番の製品に加え、新ジャンルへの積極的なトライを続ける所存です。定番系では、新年度にふさわしい「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズをメインにするほか、筐体系ではゲームセンターだけでなく、異業種ロケも視野に入れた新分野・新筐体の展開を目指し、何とか現状のジリ貧傾向に歯止めがかけられるよう、業界発展に寄与したいと考えております。

本年も皆様のご期待に応えられるよう精一杯の努力をして参りますので、より一層のお引き立てを賜りますよう、よろしくお願いいたします。

（営業本部長・森　茂樹）

「ワールドダービー」

サノヤス・ヒシノ明昌

旧年中は弊社の製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

昨年は日本経済全般の不況の上、昨今の携帯電話の急速な普及等もあって、レジャー関連の財布の紐は堅く、AM業界も前年に引き続き苦戦を強いられた年となってしまいました。今年も厳しい情勢が続くかと思いますが、何とか突破口を業界をあげて切り開いていきたいものです。

その中で弊社は昨春、東京・青海のパレットタウンにオープンいたしました、ギネスブックに認定された高さ世界最高の百十五メートル「大観覧車」が大変ご好評をいただき、また一昨年オープンいたしました「HEP・FIVE大観覧車」とあわせて観覧車ブームを巻き起こしました。また、東山動植物園には、観覧車にかわいい動物をデザインした新型乗物を導入したことも話題を呼びました。そしてサンリオのキャラクター「キティちゃん」をメインに使用しました「ストロベリーカフェ」「探検パラレルハウス」もご好評をいただいております。

一方、昨年はお客様のご要望に応じたデザインの展開も行ない、那須ハイランドパークの「リバーアドベンチャー」、富士急ハイランドの「パニックロック」等、各遊園地の差別化を進めるお手伝いをさせていただきました。

今年はAMショー、IAAPAでも好評を博しましたファミリー向けの新製品「ワールドダービー」を中心に販売活動を展開するとともに、観覧車の新規設置および乗物リニューアル、さらには大型遊戯施設の国内外への積極的展開を行なっていきます。本年も引き続き、弊社製品をご愛顧いただきますよう、よろしくお願いいたします。

（企画／プロジェクト部・亀井俊雄）

〝FLシリーズ〟を拡充

カトウ製作所

旧年中はカトウ製作所製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

昨年は厳しい業界の状況の中、お陰様で「ファンシーリフターシリーズ」の好調を持続できましたことを深く感謝し、今後の商品作りに向けて大きな自信となっております。

さて本年もこの好評の「ファンシーリフターシリーズ」を主力商品とし、さらにグレードアップした商品を開発していきます。また、この「ファンシーリフターシリーズ」をより幅広く知ってもらい、ロケーションを盛り上げるため、廉価型も提案していきたいと考えております。いち早く八百円景品払い出し機を発表したことにより、新しい市場を発掘できたことを誇りとし、今後も独創的な景品払い出し機を提案していきます。また一方で本来のアミューズメント機の姿でもあるゲーム性を充実させ、遊びの満足感を追求し、その延長線上に景品の払い出しがあるような機種も心掛けていきます。

アイデアの無限性に挑戦し、常に独創性を追求し少しでも業界の発展に貢献できますよう一層努力して参ります。今後とも(株)カトウ製作所にご期待ください。

（開発部係長・三浦　淳）

市場を創造する商品を

コナミ

旧年中はコナミ製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

一昨年度は「不況に打ち勝つ商品作りを」、昨年度は「市場を盛り上げる商品を」という内容でそれぞれ年初のご挨拶をさせていただきました。お陰様で「音ゲー」という新ジャンル開拓により、皆様のロケーション活性化に少なからずとも寄与させていただくことができたと考えております。

このジャンルはまだまだ大きな可能性を秘めております。常にオリジナリティーを追求し、お客様が満足いただけるような新しいアイデアを次々と盛り込み、さらなる発展を目指して参ります。

一方、他のジャンルの商品にも新たな動きが出てきております。メダル機については、マスメダルの競馬ゲーム初の育成要素を加えた「G1リーディングサイアー」が大きな反響を呼んでおります。またシングルメダルの新製品が着実に市場に定着し、メダルのラインナップが充実して参りました。さらに、ガンシューティングにおいては「サイレントスコープ」で新しい視点での面白さを追求し、国内外で好評をいただいております。

このように、新しいメディア、オリジナリティーを盛り込んだヒット商品作りを常に心掛け、今後も業界に元気の風を送り続けたいと考えております。「市場を創造する商品作りを」というテーマで今年一年頑張って参りますので、何卒よろしくお願い申し上げます。

（常務取締役販売本部長・太田　護）

遊びの文化を追い求め

アトラス

昨年は弊社製品をご愛顧いただき誠にありがとうございました。相変わらない経済状況の低迷の中、当社は「スタイルコレクション」を始め「MAXコレクション」「プリティMAXコレクション」「ミラクルコレクション」といった、全身プリクラ機を中心にシール自販機市場の活性化に邁進して参りました。昨年末には年頭申し上げていた「新しい価値」をコンセプトにし、よりユーザーに満足いただける付加価値の高い機能性を持たせ、従来の販売価格を打破した全身プリクラ「ドリームステーションラブ」、さらには、外部の新しい発想から企画された(株)IMS開発の「ラリーポイ

ント2」を発売させていただきました。

今年、シール自販機については引き続きハイグレードな次世代機へと進化させて参ります。さらにアウトソーシングとのアライアンスによる違った観点の商品化を進め、新しい市場の開拓を進めます。「人に感動を与える」をコンセプトとし、通信ネットワークを含めた各機種において本物志向を目指しながらも〝やさしさ〟〝たのしさ〟〝あたたかさ〟を追求していき、ポジティブな発想と着眼点をカタチにし「遊びの文化」創造の一翼を担って、創意工夫を大胆に多彩に展開して参ります。今後もアトラスにご期待ください。

(商品企画マーケティング課長・長久保正洋)

新しい形の新しい遊び
カプコン

旧年中は弊社製品をお引き立ていただき、誠にありがとうございます。本年も変わらぬご愛顧のほど、お願い申し上げます。

昨今、アーケード業界は低迷している状況ですが、このような時期であればこそ、弊社の力が発揮できるものと考えております。

まず、昨年発表し好評であったインスタント着メロ入力マシン「着メロコレクション」の拡充を図ります。携帯電話の新機種・最新曲更新の対応はもちろん、設置ロケーションに応じた新機種を投入する予定です。

アーケードゲームについては、「マーヴルVSカプコン2」などのラインナップを揃え、高インカムの継続を図って参ります。また昨年から引き続き、「ＣＰシステム」基板での他メーカーとの協力開発を行なう「パートナーシッププロジェクト」に本年はさらに力を入れ、ビデオゲームコーナーへの継続的な商品投入を進めて参ります。

また、弊社ではＮＡＯＭＩ基板を使用した従来の遊びとは違う、通信回線を使用したビデオゲームの新たな遊びを展開し、従来型ビデオゲームの商品投入と併せ、コーナーの活性化を図って参ります。

さらに、アーケードと家庭とを連動させ、家庭で育てたキャラクターをアーケードで使用できたり、全国の人たちとネットを介した、通信対戦が可能となります。すなわち、対戦相手が無限に広がることにより、ユーザーのコミュニケーションの新たな場を皆様と共に提供して参りたいと考えております。

弊社は、これまでのアーケードゲームの展開や戦略などの基本にとらわれない新しい形の、新しい遊び方というものを、例年にも増してご提案して参ります。

(常務取締役・吉田昌稔)

家庭で味わえない製品
エイブルコーポレーション

昨年は弊社と弊社商品をお引き立ていただきまして、誠にありがとうございました。

今年はホームページを利用して全プライズメーカーの景品をご案内する「プライズ市場」を開設しました。当社にアクセスしますと、全メーカーの新プライズが分かるシステムです。

またガンシューティングを楽しみながら最後にプライズゲットチャンス(ゲームを盛り込んだ、老若男女が楽しめるプライズ機をオリジナルとして発売いたします。

他に有名パチスロメーカーのアミューズメント仕様の八号用パチスロ機の販売も予定しております。ゲームセンターに是非行きたいと思わせる商品を続々リリースします。

「今年もエイブルに任せておけばダイジョーブ」と言っていただけるよう全社員一丸となって、オペレーターのためのエイブルを実行しますのでご期待下さい。

(代表取締役社長・熊谷俊範)

今一度〝猛烈〟の時代へ
旭精工

旧年中は弊社製品を引き続きご愛顧いただきありがとうございます。

昨年の目標でありました記憶式の電子セレクターは、他店メダル排除および設定の簡便さから、ご好評をいただきました。心より感謝を申しあげます。

相変わらずの不況の中、弊社は両替機、カードディスペンサー、ホッパー、セレクター等々カード、コインの専業メーカーとしてお客様のニーズに合った製品開発はもちろんのこと、安価でご提供できる製品作りを心がけております。

個々の製品開発はアミューズメント業界の市場として方向性に準じていくものであり、その情報は大変貴重であり、かつ重要であります。先行きが見づらくなってきている昨今ではありますが、必ずや光明が見えてくるものと考え、お客様からの課題に向かって前進していきたいと願っております。

〝モーレツからビューティフル〟の時代から、〝ビューティフルからモーレツ〟の時代へ今一度変わることこそ、この不況脱出の足がかりになると信じて邁進していく所存です。

(営業部長・川村典世)

音楽ゲームの新方向を
ジャレコ

旧年中は弊社の製品をご愛顧いただき、心より感謝申し上げます。

当業界におきましても、ここ数年の景気低迷がさらに加速している感があり、一段と厳しさを増しておりますが、弊社といたしましてはアーケード業界の向上のため、微力ながら貢献していきたいと考えております。

そのような中、昨年は音楽ゲームを中心に商品を提供させていただきましたが、本年は音楽ゲームの良さとカラオケを融合させた「スターメーカー」の発売を予定しており、このゲームにより、音楽ゲームの新たな方向性が見い出せればと考えております。またこの他にも、オペレーターの皆様に安価で、売上貢献ができ、ロケーションへの集客が望めるような商品の開発を進めており、今後ご提案をさせていただきたいと思っております。

本年は、これまでのご愛顧を感謝し、オペレーターの皆様の利益に直結した商品を発表して参りますので、今後も引き続きジャレコ製品をご愛顧いただけますよう、よろしくお願い申し上げます。

(販売二課係長・嶋村智紀)

1基板2筐体通信充実
彩京

昨年は、当社製品「ストライカーズ１９９９」、「対戦ホットギミック３」などをご購入いただきまして誠にありがとうございました。お陰様で当社も設立から八年目となり、オペレーターの方々はもちろんのこと、ゲームセンターのお客様にも徐々に社名を覚えていただけるようになって参りました。これからも「彩京」が安心のブランドと評価していただけるようなゲーム開発に全力を尽くしますので、皆様よろしくお願い致します。

さて、本年の当社商品展開ですが、ホットギミックシリーズで好評の一基板二筐体稼働が可能なシステムを利用したもので麻雀以外のゲームにも挑戦していきたいと思っております。この基板は比較的低価格でご提供できますし、二筐体間対戦可能でしかも一台ずつ一人プレイも可能です。

まず本年の一作目として「ロードランナー・ザ・ディグファイト」を発売いたします。このゲームは今でも根強い人気を持つ往年の名作「ロードランナー」に現在のゲームセンター事情に合わせた絶妙のアレンジを加えたものです。特に対戦機能は今までにない新しいゲーム性を持っていますので、必ずや皆様がご満足を得られるものと確信しております。ゲームセンターのビデオゲームとして格闘以外の対戦ゲームの品揃えが必要と思いますので、是非お試しください。

(取締役ＡＭ事業部長・中村晋介)

遊びの原点を忘れずに
豊永産業

旧年中は弊社の製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

日本を取り巻く経済環境はさらに混迷を続けており、このＡＭ業界もまた影響を受けております。そんな中、私どもは〝遊び〟の原点を見つめ直してみました。私たちは年齢を重ねるとともに、楽しさを感じる瞬間は変わっていきます。しかし幼かったあのころ感じた驚きと喜びが、遊びのホントのはずだと。

私たちはこの気持ちを大切に持ち続け、企画開発に取り組んで参りました。その一貫として、親子が一緒に乗れる演出型コースター、搬器を雫型のデザインにしてメルヘンチックな雰囲気を創り出した観覧車などを開発し、実現いたしました。

今後も私どもは顧客とのディスカッションの場を多く持ち、遊びの原点を忘れることなく息の長い遊戯施設を創出して参りたいと思います。それが低迷を続ける状況を好転させる一助になるものと確信しております。どうか本年も倍旧のご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

(専務取締役・永楽雅英)

3プロジェクトを柱に
テクモ

昨年中は弊社商品に対しひとかたならぬご愛顧を賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、今年２０００年は千年紀（ミレニアム）という大きな時代の区切りでもあり、二十一世紀に向けての架け橋の年でもあります。この時代の転換期は、産業界においても大きな変貌を遂げる年となることでしょう。既存の商流が大きく変わり、新しい生産方式、流通形態、受注方式、販売方式、回収方式が生まれてくるものと確信致します。

そのような中、弊社では三つのプロジェクトを柱にし、新しいチャレンジを実施していきます。

一つは、弊社のメインとなるソフトビジネスです。現在第九弾まで発売している「ＴＰＳシステムボード」を、今後はボードをただ単に発売するのではなく、ソフトの書換えサービスを試みていきます。

二つ目は、「カジノナイツコレクション」プロジェクトです。これはラスベガスに本社を置き世界中のカジノサインの九〇%以上のシェアを持ち、アメリカでも公開しているマイコーン社の製品を日本に展開していくプロジェクトです。現在の日本のゲームセンターは、どこに行っても機械構成、プレイ料金、サービスなど大差がなく、真の差別化はできていません。ゲームセンターに来るお客様の約半数は、気分転換やストレス解消などが動機であり、そのための異次元空間の演出や圧倒的差別化を演出するものです。

三つ目は、ネットワークゲームの展開です。世の中では、ネットワークやインターネットという言葉が当たり前のように言われていますが、現実それを使いこなし活用している人は、まだまだ少数であるのが現状です。やはり導入期には、人々に興味を持たせ、触れさせ、覚えさせるためのきっかけが必要です。そのきっかけとなるツールは、分かりやすく楽しく、かつ付加価値が付いたものが最良と言えるでしょう。弊社としては春頃を目途に、だれにでも分かりやすく単純でかつ面白いゲームを、世界中のプロバイダーと手を結んでネットワーク化していきます。

今年も当業界を取り巻

く環境は、決して楽観できる状態ではありませんが、個々の素晴らしい発想、またそれを具現化するパワーがあればきっと成功するものと確信致します。

弊社のこのような考えも、単独ではなし得ません。皆様方のご理解とご協力があって初めて成功するものです。今後とも皆様方のご支援のほど、よろしくお願い申し上げます。

(販売部長・兼松　聡)

新発想のゲーム機投入
ナムコ

旧年中は弊社の製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

昨年当社は小型ビデオゲームでは人気格闘シリーズの新作「鉄拳タッグトーナメント」や、気軽に楽しめシンプルな操作性が売りの新型パズルアクション「ミスタードリラー」を、中型ビデオゲームにおいてはタイムクライシスの続編「クライシスゾーン」を投入し、ご好評いただきロケーションの売上に貢献できたのではないかと思っております。

また、音楽シリーズにおいては家庭用と業務用の相乗効果を狙った「ウンジャマ・ラミーＮＯＷ！」や㈱日光堂との共同開発によりカラオケとゲームを融合させた「ミリオンヒッツ」など当社ならではの新機軸を打ち出しました。

エレメカでは当社独自の新発想のゲーム「バランストライ」「ジャンピンググルーヴ」「クイック&クラッシュ」など、プライズでは「ファンシーリフター」シリーズの積極的な販売や、メンテナンス性の向上を果たした人気シリーズの「スウィートランド４」を発売し、幅広いラインナップでお客様に安定したインカムを提供できたと思います。

今年、２０００年という新たなミレニアムを迎えましたが、いまだ縮小傾向が続くＡＭ市場の活性化を図るため、弊社といたしましては業界全体の向上を視野に入れた積極的な働きかけを行ない、その革新を実行して参りたいと思います。

具体的には、既存のヒットラインをしっかり押さえながら、昨年ＡＭショーでご好評いただいた新操作システム搭載の「ワールドキックス」を今春発売を予定しているのをはじめ、ナムコが得意とするドライブゲームやガンゲームの各種新作、さらにエレメカにおいては新発想の機種を投入する予定です。

また、多様化が進むネットワーク時代に向けた新規ジャンルへの挑戦も積極的に行なって参ります。本年もナムコ製品をよろしくお願い申し上げます。

(上席執行役員販売担当・猿川昭義)

キャラMDさらに推進
バンプレスト

旧年中はバンプレスト製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。中でも人気キャラクター「ポケットモンスター」や「デジタルモンスター」を中心とした「キャラクターマーチャンダイジング」により、主力商品である小型ゲーム機、プライズともに幅広く展開し、堅調を持続できましたことを深く感謝しております。

本年におきましては、当社の得意とする「キャラクターマーチャンダイジング」のさらなる推進を図るとともに、遊びを追求したゲーム性あふれる新製品の提案を積極的に行なって参ります。

業務用ゲーム機器の分野では、キャラクターと遊びの新しい融合を目指したゲーム性あふれる新製品を提案いたします。キャラクタープライズの部門では、従来からの人気キャラクターはもちろんのこと、さまざまなカテゴリーのニーズを探り、新たなキャラクターの開拓とご提案を積極的に行なって参ります。

ミレニアム最後となる２０００年も、さらなるアイデア、そしてユーモアで新たなキャラクターマーチャンダイジングを提案し、より以上の活性化と業界の発展に少しでも貢献できるよう一層の努力をして参ります。今後とも㈱バンプレストにご期待下さいますよう、よろしくお願い申し上げます。

(ＡＭ事業部マネージャー・熊倉浩司)

独特の味付けした乗物
ホープ

旧年中は弊社並びに弊社製品に格別のご愛顧とご支援をいただき、厚くお礼申し上げます。劣悪なる市場環境にもかかわらず、無事に新しい年を迎えられますのも、ひとえに皆様からの温かいご指導、ご鞭撻の賜物と考え心より感謝申し上げます。

昨年は二月のＡＯＵショーにおきまして、子供向け乗物機「にこにこピカチュウ」を発表致しましたが、当初製品寿命の長い乗物にふさわしいキャラクターなのか云々と懸念する声もございました。しかしファミリーエンターテイメントに長い間携わって参りました弊社と致しましては、世代を越えて浸透していく奥行きのある世界観を持ったキャラクターと信念を持って判断し、発売に踏み切りました。結果、皆様の圧倒的支持をいただき、生販一貫した体制の下、子供向け乗物機としては短期間で記録的な販売実績を上げることができました。またその人気は周知の通り国内はもとよりアジア、アメリカ、ヨーロッパと世界的な広がりを見せております。

さらに下期には「おどってピカチュウ」という音楽に合わせてぬいぐるみを踊らせるアイキャッチ性に優れた新しい分野のゲーム機を発表し、お求め安い価格でタイムリーに広く提供することができました。その他「ちびっこショベルカー」「アンパンマンのゲームライド」などゲーム性、操作性に斬新な遊び心を採り入れた乗物機も高い評価をいただきました。

本年も引き続き多くの方に受け入れられるキャラクターや子供の世界では普遍的な題材を取り上げ、弊社ならではの味付けをし、斬新な製品を提案致します。二月のＡＯＵショーを皮切りに、ピアノをモチーフに女の子に人気のあるキャラクターを配し、親子で一緒に遊べる乗物機や、従来品では見られないほど外観、運転席をリアルに再現した大型バスなど、必ずや皆様にご満足いただけるものと自負する商品を続々と準備しておりますので、ご期待ください。

今後とも〝子供の世界〟に対して豊富な経験と確かな目を持つ弊社の製品をご愛顧のほど、よろしくお願い致します。

(専務取締役・矢野徳蔵)

夢を与えるキャラ景品
エスケイジャパン

景気低迷の影響で業界全体のムードが沈静化の様相を見せている状況の中、昨年大阪証券取引所新市場部へ第一号として株式上場することができましたことは、皆様のご支援とご協力によるものだと感謝しております。

キャラクターが台頭する中、弊社としてもドラえもんを主力とするキャラクターアイテムの充実を図るため、さらに新規取得キャラクターをラインアップ。得意の連載漫画路線――少年マガジンに連載中の「ＲＡＶＥ(レイブ)」、ヤングマガジン連載中の「ユキポンのお仕事」などや、新日本プロレス商品と「ＳＫからはいつもビックリするようなプライズ商品が出るね」と言っていただけるような〝玉手箱〟スタイル、バラエティーに富む商品提供ができるよう開発に取り組んでいます。この他まだまだ〝ビックリ〟するようなキャラクターたちが登場予定です。

新たなる千年紀を迎え、さらに混沌とした状況が予想される中、ロープライス・スモールサイズ・ワイドターゲットの商品化コンセプトに基づいて、子どもから大人まで幅広い層に夢を与えるキャラクター商品を人々の生活スタイルの中に提供したいと考えております。

本年も倍旧のご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

(常務商品部長・八百博徳)

ノウハウ生かしたAM
サミー

昨年中は弊社の製品をご愛顧いただきまして、誠にありがとうございました。また昨年十二月には私どもの念願であった株式店頭公開を果たすことができ、これもひとえに皆様のご支援の賜と心より感謝するとともに厚く御礼申し上げます。

昨年、弊社はメカスロシリーズとして「マックスボンバー」「仮面ライダーＶ３」「ウェーブライディング」の三機種、キッズメダルシリーズとして「金魚すくい」「シャテキッズ」「お宝ロコモ」の三機種、またマスメダルゲームとして「シックスティーズドリーム」などの商品を開発、販売いたしました。特に「シックスティーズドリーム」に関しましては試行錯誤を重ねた上での商品化でしたが、当社のメカスロゲームのノウハウをプッシャーゲームの中に採り入れた点でオペレーター各社様から高い評価をいただき、現在も好評販売中でございます。

本年につきましては、弊社のパチスロメーカーとしてのノウハウを生かしたメカスロシリーズ、好評をいただいておりますキッズメダルシリーズの第二弾、さらにエレメカ技術を駆使してアーケード、プライズ、メダルゲームの各分野で新機種を投入し、定番商品としてのラインナップの充実を図っていく予定でございます。

当業界におきましては、長引く不況の中でかつてないほどの淘汰と変化の波が押し寄せております。弊社もゲームメーカーとして存続し、さらに発展していくためにはゲームの原点に今一度立ち返り、メーカー、オペレーター、そしてプレーヤーにとって本当に有益なゲームマシンとは何かを限りなく追求していく所存でございます。どうか本年も皆様のご愛顧を賜りますようお願い申しあげます。

(ＡＭ開発二部部長・内田尚志)

環境演出型商品を展開
トーゴ

昨年中は弊社製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

経済状況は遅々として好転せず、また金融・情報産業のあるべき姿も不透明な今日ではありますが、弊社といたしましては、この記念すべきミレニアムの年を、サービス産業におけるレジャー産業の変革の年ととらえ、新規技術の導入はもちろんのこと、新たな潜在需要に呼応した商品を提案して参ります。

弊社は新世紀に向け、遊戯施設と環境のコラボレーションの在り方を研究して参りましたが、「コミュニケーション」をキーワードに、「人」をコンセプトとした環境演出型商品をいよいよスタートさせます。

大型遊戯施設関連では、ローラーコースター・リニアコースターを中心として、ファミリーエンターテインメント系施設、廉価型ダークライド、インタラクティブ型バーチャルライド「ホワイト・ウォーター・ラフティング」などを、またゲーム機・乗物関連では、ＳＣだけでなく路面店にも充分対応できるメダルゲーム機や、アイキャッチと分かりやすさを追究した体感アーケードゲーム機を中心として、低価格で高インカムの商品を展開していきたいと存じております。

これからも「どんな時でも人の心から楽しさを奪うことはできない」という経営理念に基づき、将来を見据えた新たな提案を行なうことにより、業界発展の一助となれますよう努力いたす所存です。

本年も弊社製品をより一層ご愛顧賜りますようよろしくお願い申し上げます。

(経営企画室課長・桑沢健一)

ライドだけでなく楽しめるソフトを

顧客満足度をいかに上げるかに向け さまざまな分野でハイテクを導入へ

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）久恒健嗣副社長、ナムコ・ヨーロッパ社のバルーズ氏、ナムコの中村雅哉社長、ナムコ・アメリカ社のケビン・ヘイズ社長、ナムコの本間浩一郎室長

ＩＡＡＰＡショーの会場で（左から）セガ社の鈴木久司副社長、アタリゲームズ社のダンバン・エルダレン社長、セガ社の桜井大三郎事業部長

ジャイロとＨＭＤを使って"究極のＴＶゲーム"だとする米国オーサムイベント社の「サイバースフィア」（上）とドーム会場で実物展示したフス社「フライアウェイ」

アトラス・ドリーム・エンタテインメント社の小間で（左から）シンガポールのフランク・クァン社長、フィルモアの森田登志喜社長、アトラスの堀部清治氏

オーストラリアのシドニー市内に十一月七日、「タイタニック・ザ・エクスペリエンス」を主なアトラクションとするテーマパーク「フォックススタジオ・バックロット」がオープンした。映画撮影所に隣接する、スタジオツアー型の施設で二億六千万米ドルかけて建設された。

うち「タイタニック」は世界最大級のモーションベース二基を装備、大きなプールが三つもあるというもので、客は「タイタニック号」沈没シーンを体験できるというもの。ライドはなく、ウォークスルー型だが、客は立ったままこれらを体験できる。一回三十分で、一時間に百六十人ずつ六グループが楽しめる。

これ以外に客がスクリーン内に入り込む「ザ・シンプソンズ」（十分間）と、映像シミュレーターなどがある。

「タイタニック」では他の本格的アトラクションと同様、企画、設計、制作、演出などで十社以上の専門会社が参加している。メーカーが製品を作るというのではなく、それぞれ専門会社の組み合わせでやっと出来上がるというわけだ。

現在日本で建設が進められている「ユニバーサルスタジオジャパン」や「東京ディズニーシー」などにもこうした専門会社が多数参加しているが、日本のＡＭ業界の人びとですらそういうことをあまり知らない。日本ではそういうことより、少ない投資でいかに稼ぐことができるかと考え、それにふさわしい機械設備を探すぐらいである。

業者だけ3万人

ＩＡＡＰＡ（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス＆アトラクションズ）は、今世紀初めにあった全米遊園地協会が、一九一八年に全米アウトドア・ショーメンズ協会を吸収、二〇年に原型を作ったもの。七二年に国際協会となり、九十ヵ国を越える五千以上の会員を擁する、娯楽産業最大の協会となった。

ＩＡＡＰＡは遊園地／テーマパーク、ウォーターパーク、ＦＥＣなど実に広範囲のＡＭ施設をカバーしており（ただしギャンブルや射幸遊技、成人向け性的娯楽は除く）、これらのビジネスの発展に伴い、ＩＡＡＰＡショーの内容も多様化し、規模も大きくなってきた。

遊園施設ではリニア技術などハイテク化が進み、映像シミュレーターではハードウェア／ソフトウエアともに進化したし、ＶＲゲーム機も毎年新たな試みが続けられている。業務用ＴＶゲーム機、その他のアーケードゲーム機（その多くはリデムプションゲームかプライズゲーム）、写真シール機、キディライドも毎年数多

フェリス・プロダクションズ社は、スタンドアップ型ＶＲゲーム機「ユニバースＶＲシステム」とＨＭＤ使用のシアター式「ＶＲセンソリーシアター」を紹介した

相当気持ちの悪いバケモノ展示で知られるモーリスコスチューム社の小間を上から見たところ。前回同様「ウィッチドクターズ・レベンジ」に人だかりができている

IAAPA'99

ザンペルラ社の腹這い式回転遊園施設。フス社と違ってメインの展示会場での実物展示となっている

サノヤス・ヒシノ明昌の小間で（左から）松川弘氏、高木徹氏、坂本真司専務、山岸雅司部長。右側は「ワールドダービー」

ＮＳＡの視察ツアーでＩＡＡＰＡを久しぶりに訪れたホープの矢野徳蔵専務と遠藤信朗氏

Ｓ＆Ｓパワー社が写真で示す実験中の「スラストエアー２０００」

イタリアのザンペルラ社による映像シミュレーター「デジタル・シミュレーション・スタジオ」

アニビジョン社の変ったＴＶゲーム機「バーチャルインベーション」

く出品される。

さらに特殊なディスプレイ装置、ＡＭロボットなど分類に困るようなカテゴリーも多い。前述のアトラクション作りに参加するさまざまな専門会社もある。今回のショーには約四万六千平方㍍に約千二百社が出展したが、その出展内容をすべて見ることは不可能と思えるほど規模は大きい。

このショーは一般向けでなく、業者だけを対象とするものであり、ＩＡＡＰＡもそれを強調している。登録入場者数は結局二万九千三百九十九人だった。これは九七年オーランドでの三万三千百四十六人に次ぐ記録となった。展示会ではエキスポカードが使用されており、日本とは比べようがないほど高い水準を保っている。

展示会と併行して催された約五十のセミナーで注目されたのは、「客はアトラクションを楽しむための長い行列を好まない。客は料金の支払いで現金を使うのを好まない。遊園地の売上げを増やすにはインターネットが重要な役割を果たす」ということだった。

腹這いのスリル

大型遊園施設では今回客が腹這いになって乗り込み、それを回転させるスリルライドが新しい傾向として出てきた。ドイツのフス社「フライアウェイ」は回転軸を垂直まで立てる。イタリアのザンペルラ社製は少し持ち上げるにとどめた。

「スペースショット」などで知られるＳ＆Ｓパワー社は、垂直に登り頂上で急転回して垂直に下るという「スラストエアー２０００」をテストしていることを明らかにした。究極のスリルライドに挑戦しているようだ。

映像シミュレーターでは、アイワークス社が３Ｄ（立体映像）から一歩進めた４ＤＦＸシアターを紹介した。ユニバーサルスタジオ・フロリダの「ターミネーターⅡ３Ｄ」で実現したもので、座席にさまざまな仕掛けがある。別に川鉄商事が出品した座席振動装置「バイブロエフェクトシステム」は、そういう仕掛けのひとつをめざしたもの。

ショースキャン社は映像ソフトを充実させており、ＣＧによる「ストリートファイターⅡライド」（四分半）もレリースしている。カナダのアイマックス社、シメックス社はさらに本格化させ、英国のキャンバー社、トムソン社、米国ドロン社はコンパクト版で充実させている。ソニーはフリーズフレーム社の小間で「アミューズビジョン３Ｄ」用映像ソフトを紹介したが、まだ実験段階のようである。

ヘッドマウンテッドディスプレイ（ＨＭＤ）利用のＶＲゲーム機は、グローバルＶＲ社、イルージョン社などから多数出品された。うち究極のＶＲゲーム機とするオーサムイベント社の「サイバースフィア」は、ＨＭＤを付けてジャイロに乗り込むもので、注目された。

不思議な表示筒

ＴＶゲーム機ではミッドウェー社が「オフロードサンダー」を披露したほか、米国子会社からセガ社、ナムコ、コナミの製品が出品され、イタリアのガエルコ社も出展した。セガ製品ではＡＴＰ用「パワースレッド」、「スカイクルージング」も実物で紹介した。

ＳＮＫは「ネオプリント」のみを出品。アトラスはポケモンの「プリント倶楽部」など。サミーは景品ゲームの「スポーツアリーナ」シリーズを出品した。旭精工はコインメック、カードベンダーなど展示した。

ＴＶゲームではアニビジョン社「バーチャルインベーション」が斬新だ。大きな望遠鏡のような装置で、遠方の風景をバックに戦闘ゲームが楽しめる。この技術の応用範囲は広いと思われる。

その他リデムプションゲーム機、クレーン機などのアーケードゲーム機と写真シール機（Ｅメール機能つきを含む）、キディライドなども多い。

大型遊園施設ではサノヤス・ヒシノ明昌がオランダのベコマ社と提携しているし、トーゴはプレミアライズ社と包括業務提携しており、マーケティングも国際的である。この分野で日本からあと一社、バンジージャパンが出展、ロープでライドを急降下させる「神風コースター」を紹介した。

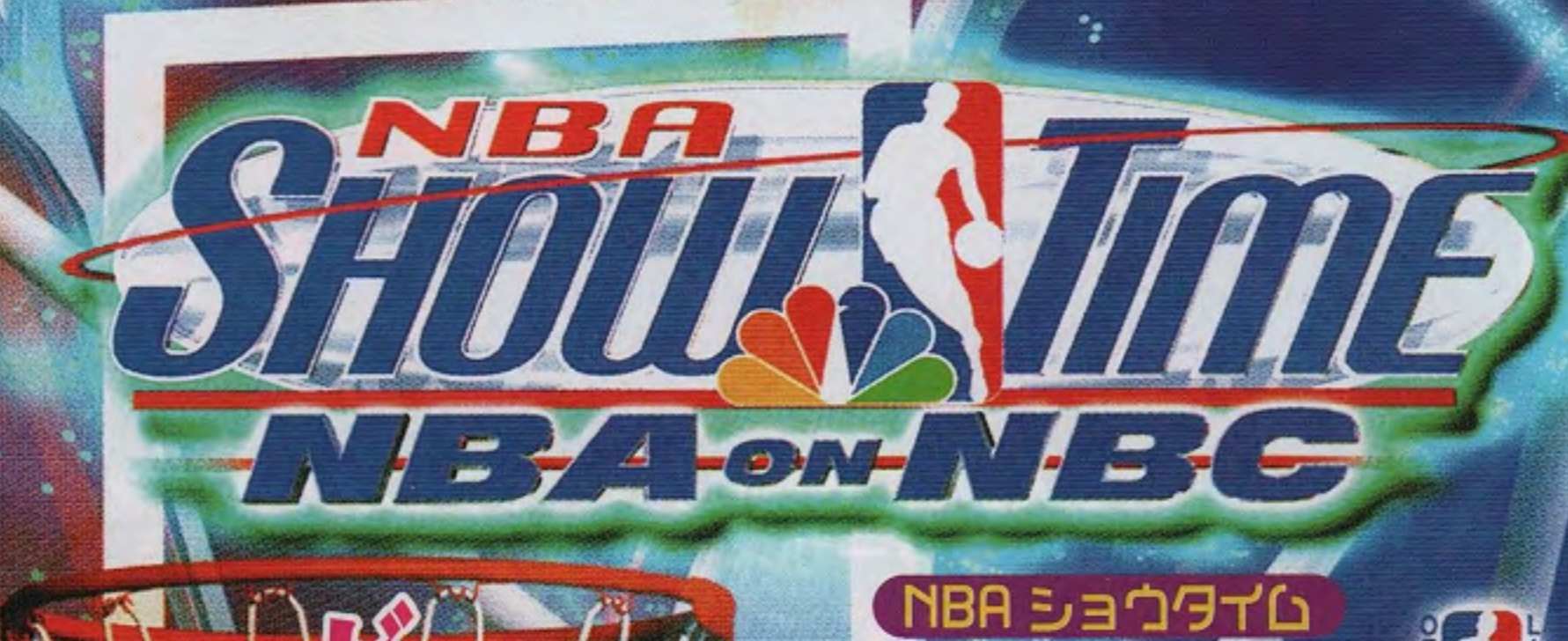
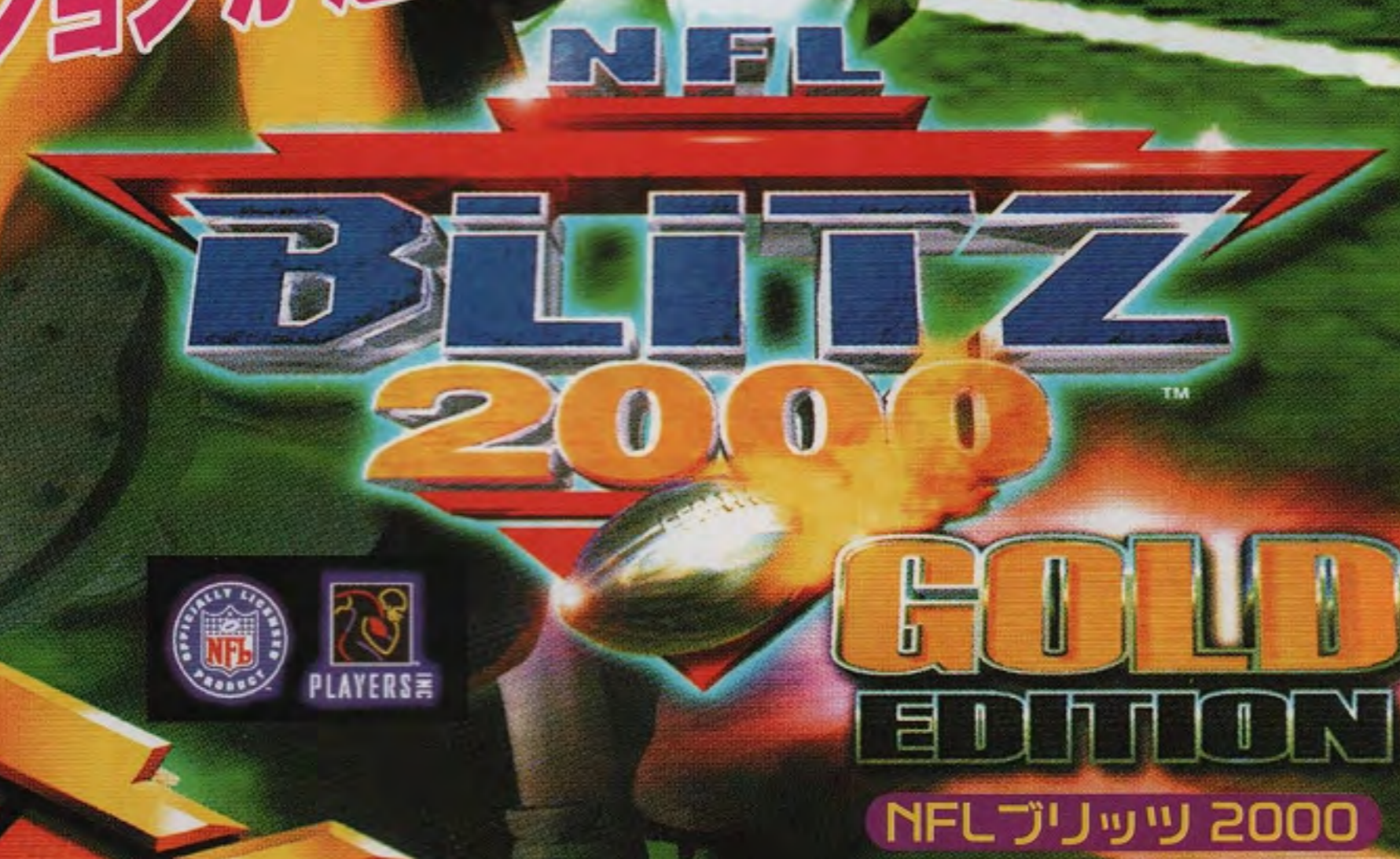
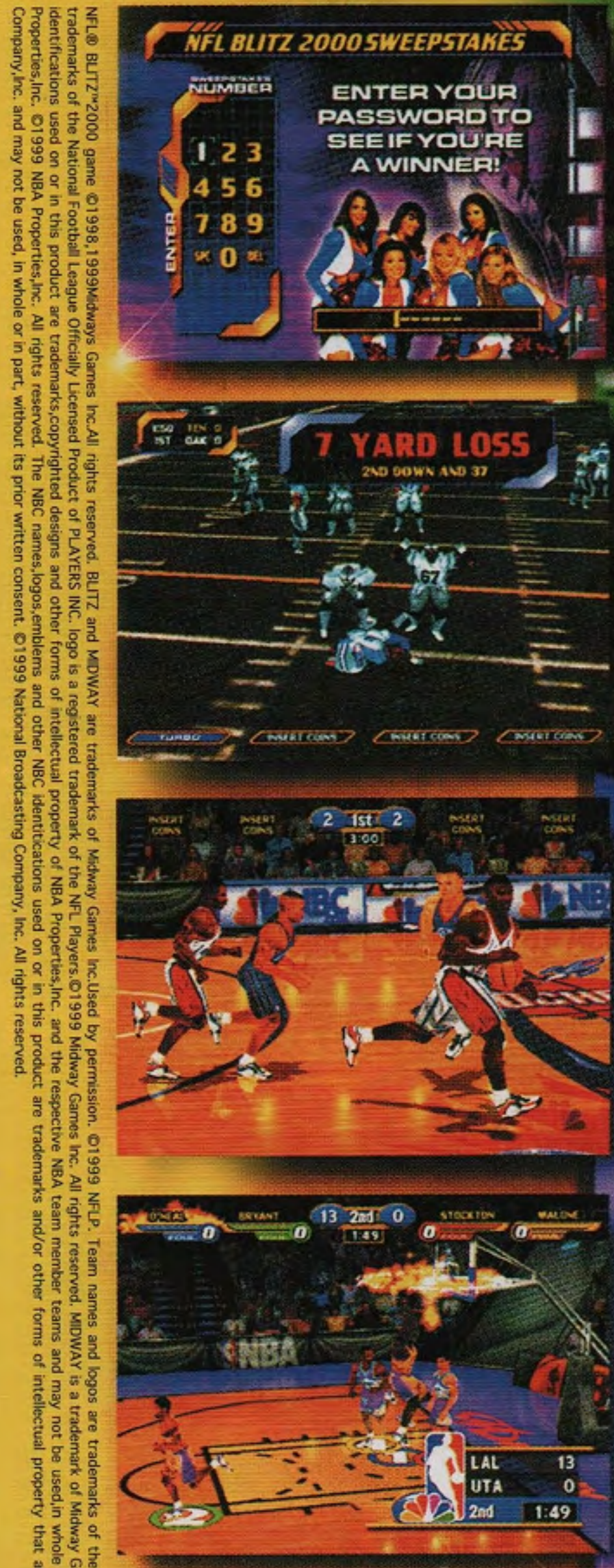
会場のあちこちで見かけた円筒形の不思議なディスプレイ装置は、カラーコープ社の「ライトファースト」で、透過式モニターとしても使える。こういう不思議だが、どこかに仕掛けがあって、結果として人を魅了させるのがアミューズメントの要素のひとつであると言える。

カラーコープ社の小間で、右側に見えるのが円筒形のディスプレイ「ライトファースト」。モニターと同様にイメージを動かすことができ、しかも向う側が見える

ライフフォーメーションズ社の小間で、ゾンビをテーマにしたダークライド用のオーディオアニマトロニクスの例。歌をうたっていたが、この程度なら気持ち悪くないか

アメリカを代表する2大スポーツが1つになった!
NFLブリッツ2000＋NBAショウタイム、これがスポーツステーション!!

GET YOUR SPORTS FIX

実戦さながらの多彩なフォーメーションが魅力のアメフトゲーム!!

NFL BLITZ 2000 GOLD EDITION
NFLブリッツ 2000

選べる! 遊べる! 楽しめる! キミはバスケ派? それともアメフト派?

NBA SHOWTIME NBA ON NBC
NBAショウタイム

選手達の華麗なアクションが楽しいバスケゲーム!!

MIDWAY

SNK
株式会社 SNK
本　社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6339)3313
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545

INVASION THE ABDUCTORS
インベージョン

凶悪エイリアン襲来!!

街を守れ!市民を救え!!
白熱のガンシューティング・ゲーム登場!

上空のUFOに市民がさらわれると一大事!
さらわれた市民はエイリアンに改造されてプレイヤーに襲いかかる!!

MIDWAY

TVアニメなどでおなじみの「ヨシモトムチッ子物語」が フレームになって登場!

NEOプリント Multi
ヨシモト ムチッ子物語
ムシになった吉本興業のお笑いタレントがいっぱい!

このほかにも大勢のキャストが登場!

福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

最新情報をインターネット上でご覧ください。 SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp/

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

独禁法違反という
反訴にSCE社は直面
ブリーム社のエミュレーター訴訟

ウィンドウズパソコンで「プレイステーション」(PS)用ゲームソフトを使えるようにするエミュレーター「ブリーム!」の販売などを差し止めるようソニー側が求めている訴訟は、すでにディスカバリー(証拠開示手続き)の段階に入っているが、ソニーは逆に独占禁止法に違反しているとのブリーム社の反訴が加わることになった。トライアル(実質審理)は四月二十四日の予定。

「ブリーム!」は小さな会社、ブリーム社(本社ロサンゼルス、デビット・ハーボルシャイマー社長)が開発、九九年四月に発売したもの。「PS」用ゲームソフト三百タイトル以上がウィンドウズ上で作動し、約四十ドルの価格で店頭およびインターネットで販売されている。

これに対し、北米で「PS」を展開するソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ社(SCEA)は四月二日、サンフランシスコにある連邦地裁に、「ブリーム!」の販売など禁止するよう求める訴訟を起こし、予備的禁止命令など仮処分の申請もしたが、八月二十七日までに三件の仮処分はすべて却下されている。

SCEA社は「ブリーム!」によって、「PS」とPS用ゲームソフトに関わる著作権など知的所有権を侵害されている、と主張しているが、詳細は明らかではない。

本訴のディスカバリー段階で、SCEA社は「ブリーム!」を扱っている十の小売店を召喚し、販売先などのデータを引き出すことを要求するに及んで、ブリーム社は強く反発。いかにブリーム社が小さく、駆けだしの会社であり、SCEA社がソニーグループの大企業であるとしても、ブリーム社の販売先の具体的な情報までSCEA社に示す必要はないとした。

その上でブリーム社は、SCEA社が市場を独占し、ブリーム社の販売活動に不当な制限を加えているのは独占禁止法違反に当たる、と主張。連邦地裁のチャールズ・レッジ判事もこのための申請を認める決定を十二月十日に下した。このため裁判はSCEA社が主張する知的所有権侵害と、ブリーム社が主張する独禁法違反が争点になることになった。

家庭用TVゲームのエミュレーターを巡る米国連邦地裁の訴訟は他に、マッキントッシュ上で「PS」用ゲームソフトが作動する「バーチャル・ゲーム・ステーション」(VGS)を巡って、SCEA社がコネクティックス社を訴えているのがある。この訴訟では、SCEA社が申請した仮処分が認められており、本訴判決まで「VGS」の販売は禁じられている。

WMS社フリッパー部門の
継続はない話に
ノバ社による買収も消える

ドイツのガーゼルマン・グループに属するノバ・ゲームズ社(本社ハンブルク、ルドビッヒ・モールマン社長)が、フリッパー生産を停止した米国WMSインダストリーズ社のフリッパー部門を買う、との観測が欧州で示された。しかし、WMS社製フリッパーの販売窓口になっている米国ミッドウェーゲームズ社は、「まったく聞いていない話で、ありえない」としている。

WMS社は十月二十五日にフリッパー生産打ち切りを発表した後(本紙第599号参照)、十一月十九日にフリッパー生産ラインを完全に停止、それらの処分へと進めている。同社フリッパーは子会社のウィリアムズゲームズ社が開発生産し、別会社のミッドウェー社が販売代理してきたが、残った在庫が売り切れると販売も終了する。

ドイツのノバ社はガーゼルマングループのAMゲーム機ディストリビューターで、WMS社のフリッパーをドイツで独占的に販売してきた実績がある。しかしモールマン社長が十一月下旬に語ったところによると、「WMS社がフリッパー生産打ち切りを発表したのはあまりにも早すぎた」とし、新作「ピンボール2000」シリーズの人気を盛り上げるべきだとしている。

こうしたノバ社の意向から、ノバ社がWMS社のフリッパー部門を買い取るのではないかという観測が流れたもの。ガーゼルマングループはドイツの射幸遊技業界で最大手のメーカー、ディストリビューター、オペレーターであり、資金的は困っていないからだ。ただWMS社からフリッパー部門を買い取ったとしても、直接フリッパー生産に関わる気はなく、ウィリアムズ社によるフリッパー生産の継続を目的にしたものだけになるだろう、と考えられた。

十二月二十日ごろミッドウェー社のマーク・ストロー副社長が明らかにしたところによると、「そういう話があれば必らず私に知らされることになっているが、そういう話はまったくない」と断言しており、ノバ社の資金援助によるフリッパー生産継続への期待もないことが明らかになった。

ミッドウェー社新作
オフロード8種
IAAPAショーで披露

米国ミッドウェーゲームズ社(シカゴ、ニール・ニカストロ社長)が十二月に出荷したTVドライブゲーム機「オフロードサンダー」は、八種類のオフロードを選択し、走破するというもので、IAAPAショー99で初めて披露された。

四種類の車、八種類のコースの中から選択し、苛酷なレースに挑戦するもの。コースはアルプスの凍った雪道や、スタジアムの泥だらけのトラックなどある上、各コース上に隠れた近道や妨害物などが用意されている。

なお同社「ブリッツ2000ゴールド」は、「NBAショータイム」と合わせ「スポーツステーション」として出荷された。

Midway's "Offroad Thunder"

ナムコ、製品に
各市場向け区分
欧州での並行輸入対策で

ナムコ製品が欧州に並行輸入されるのを防ぐため、ナムコは同社TVゲーム機の画面上に表示されるシリアルナンバーで、日本製、米国製、欧州製の区別を加えることにした。

これはナムコ製品を欧州でナムコ・ヨーロッパ社が販売する際に、他から並行輸入品が入ってきて、販売の障害になっているため。米国やアジアでも同じことが言えるため、日米欧の各市場向けに製品を仕切る方針をとることにしたもの。

市場別シリアルナンバーで区別されるので、例えば欧州に日本国内向けに出荷した製品が並行輸入されている場合は、それがすぐに分かる。そしてこの場合、日本の販売部門が責任を負うことになるとのこと。

ナムコ・ヨーロッパ社のフランク・バルーズ販売部長は、「各市場で影響を及ぼしてきた並行輸入をこれで減らすことができる」と語っている。

ゲーミング機特許で
IGT社が訴訟
WMS社ら4社を相手に

米国のゲーミング機最大手、インターナショナル・ゲームテクノロジー社(IGT、本社ネバダ州リノ、トーマス・ベイカー社長)は九九年十一月、同社のタッチスクリーン式ゲーミング機特許を侵害されたとして、WMSインダストリーズ社、カジノデータシステムズ社、シリコンゲーミング社、シグマゲーミング社の四社を訴えた。

この特許はIGT社が九二年に申請、九九年九月にやっと登録されたもの。WMS社は九一年にタッチスクリーン式「ミダスタッチ」を出荷しており、特許無効を主張する構えだが、IGT社はタッチスクリーン採用ではなくボタンとの組み合わせが特許の核心としており、どういう結果になるか分からない。

IGT社が持つ別の特許「テルメス」に関する訴訟では、WMS社が二千七百万ドル支払い、WMS社の供託金二百四十万ドルを均等に分け合うことで、十二月十日に和解した。九六年の一審判決、九九年七月の控訴審判決でWMS社は事実上敗訴していた。

International Trade Show

IMA'00 (Nuremberg, Germany)	Jan. 19-21
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27
Amuse UK (Blackpool, UK)	Feb. 29-Mar.1
AOU Expo'00 (Chiba, Japan)	Feb. 25-26
Enada Spring'00 (Rimini, Italy)	Mar. 9-12
India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.)	Mar. 28-30
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
IGBE (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
Tokyo Game Show'00 Spring (Chiba, Japan)	Mar. 31-Apr.2
World of Entertainment (Prague, Czech)	Apr. 27-29
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	May. 3-6
TiLE'00 (London,UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.20-22
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
World Gamming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20

話題のマシン

「ナオミ」使用ＣＧ「18ホイーラー」

トレーラー運転

セガ社、ミニゲーム「火星チャンネル」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、ＣＧドライブゲーム機「エイティーン・ホイーラー」が一月下旬発売となる。

またＴＶバラエティーゲーム機「火星チャンネル」が、十二月下旬発売となった。いずれも「ナオミ」基板使用。

「18ホイーラー」は十八輪大型トレーラーを運転しながら、ニューヨークからサンフランシスコまで米国を横断し荷物を届けるゲーム。直径約五十㌢の大きなハンドルとアクセル、ブレーキなどを操作し、ボタンでホーンを鳴らすこともできる。

四種類のトラックヘッドから選択。走行中、ライバルトラックとの競走、事故による渋滞、踏切までの機関車との競走、崖からの転落などさまざまなシーンが展開する。一ステージがタイマー制で、目的地に早く到着するほど高い報酬が得られ、予定時間に遅れると報酬が減る。報酬額に応じてマフラーやチューニングエンジンなどを入手できる。ライバル車より先に到着すればスペシャルボーナスを獲得。ステージをクリアすると、指定個所に駐車させるなどのボーナスステージがある。

シート下部にスーパーウーハー、ベースシェーカーを装備。五十㌅プロジェクター方式のＤＸ型標準価格二百十三万六千円。

エイティーン・ホイーラー

「火星チャンネル」は火星のテレビ番組に地球人タレントとして出演し、さまざまなゲームに挑戦しながら人気を上げていくというもの。大中小の三つのボタンを使用。ミニゲームは十六種類。障害物を避けながらの逃走、水中騎馬戦、食材切り、テロ撃破、赤ちゃんへのミルク飲ませ、地名探し、バッティング、画面内にキャラが何人いるか数えるものなど、タイミングや反射神経を試すもの、ボタンを連打するもの、クイズとバラエティーに富んでいる。専用アップライト型標準価格七十二万五千円。

火星チャンネル

TV対戦シューティング

上下で向き合い

サミー「チェンジ・エアブレード」

サミー㈱（本社東京、里見治社長）製ＴＶシューティングゲーム「チェンジ・エアブレード」が、㈱日本システムと㈱ビーアンドエフから十二月下旬発売となった。

これは二人用の場合に一方が画面下部から、もう一方が上部から互いに攻撃し合うという新しい趣向の対戦シューティングで、チェンジアイテムを取ると上下が入れ替わるので、一人用の場合でも画面上部からの攻撃も可能となる。八方向レバーと三つ（ショット、ウエポン、アイテム）のボタンを操作する。

ショットボタンは押し続けると連射になる。ウエポンゲージが一定以上たまると、無数の弾を放射状に放つパレットウエポンが使用できる。また支援機と合体すれば巨大化し、ボタン三つを同時に使っての派手な攻撃ができる。一人用は持ち機制で敵機撃破により次のステージへ進む。二人用は先に相手機を二回撃破した方の勝ちとなる。

基板販売でＯＰ価格十五万八千円。

チェンジ・エアブレード

1人用ダンスゲーム機

演出効果アップ

コナミ「DDRソロ2000」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、ＴＶダンスシミュレーションゲーム機「ダンスダンスレボリューション（ＤＤＲ）ソロ２０００」が十二月中旬発売となった。

これは一人用「ＤＤＲ」のバージョンアップ版。フットパネルの高さが十五㌢（従来機五㌢）になりステージ感覚を強調。足への衝撃を軽減するパネル内部の緩衝材、後部の手すり、踏むたびに光る両側のハロゲンライトなどを新しく採用。また使用するフットパネル数をレベルに合わせて三、四、六枚から選択できるようになった。新曲を十八曲以上追加し計四十曲以上収録。改造キット価格十九万八千円。

DDRソロ2000

話題のマシン

2P音楽ゲーム3作目

米ヒット曲採用

ジャレコ「ステッピング3」

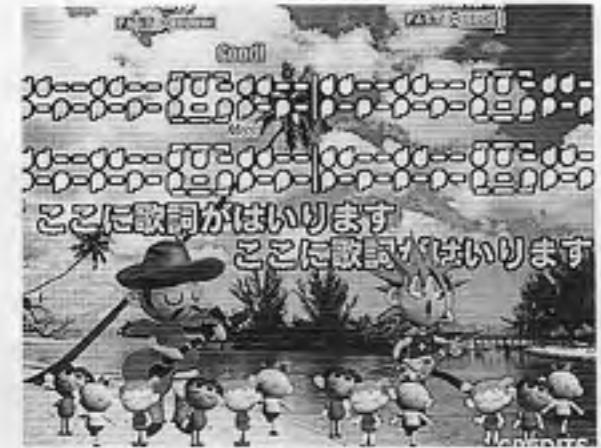
㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、二人用ＴＶステッピングゲーム機「ステッピング３・スペリア」が十二月十七日発売となった。

三画面を使用したシリーズ三作目。米国レコード会社、エイベックスグループとタイアップし、ステップスなどの全米での大ヒット曲二十曲を追加、そのアーチストの映像が流れる。また好きな曲と難易度を選択できるオールミュージックモードが追加された。ツインモードがパワーアップされ、従来デモ画面だった中央モニターに四本のラインを表示。ＯＰ価格百五十八万円、改造キット二十九万八千円。

ステッピング3・スペリア

ナムコ、ギターの「ミリオンヒッツ」

カラオケで弾く

プロデュース「パカパカパッションS」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、㈱日光堂と共同開発したＴＶギターゲーム機「ミリオンヒッツ」が十二月十七日、㈱プロデュース開発ＴＶ音楽ゲーム「パカパカパッション・スペシャル」が十二月下旬それぞれ発売となった。

これはカラオケで歌うメロディーをギターで演奏するもの。画面上部に並んだ音符マークの色がカラオケと同じように曲の進行とともに変わっていくので、そのタイミングに合わせてギターの弦を弾く。弦の部分は光センサーを内蔵し、指を軽く触れるだけのストリングスイッチになっている。

プレイヤーはタイミングを競うだけで、音程は自動的に奏でる。音符マークの下には歌詞も表示される。力量はリズム、テクニック、フィーバー、パフォーマンスの四つの項目でそれぞれ三段階評価し点数も示す。曲は幅広い客層を対象に新旧取り混ぜ約百曲を収録。曲の更新はＣＤ－ＲＯＭで毎月提供。価格百七十二万五千円。

「パカパカパッション・スペシャル」はシリーズ三作目。奏でる楽器音を四種類から選び、指示に合わせてボタンを叩きキャラを踊らせるゲームでグラフィックを一新した。

時限プログラムとして一ヵ月に一回（一週間）画面上で優勝を決める大会モード（四モード）や、曲の隠しフレーズ、多くの隠しキャラなどを用意。またバレンタインなど季節に合わせたタイトルも表示できる。「システム12」基板使用でＯＰ価格十九万八千円。

ミリオンヒッツ

パカパカパッション・スペシャル

回収集計自動化

旭精工のメダル貸／両替機

旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）から、メダル貸／両替機「ＡＣ－１２００Ｔ」が十月以降発売となっている。

これはタイマー式自動回収・集計機能を搭載し、オペレーターの作業を大幅に省力化できるもの。

作動終了時刻をセットしておけば、その時刻に終了サインが表示され、自動的にボックス内のメダルと釣り銭の回収、売上げや金種別投入／払い出し枚数など各種データ集計が行なわれる。百、五百円硬貨、千円紙幣対応。設定価格は最高五千円、最大払い出し六百枚。

大型照光式押しボタン採用で使いやすく、文字メッセージ表示もある。定価九十六万円。

ＡＣ－1200Ｔ

タイトーの定置乗物

ミニ電車走らせ

「キッズレール電車でGO！」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、定置型乗物機「キッズレール電車でＧＯ！」が十月以降発売となっている。

これは電車をデザインし、内部の前半分のスペースに設けたジオラマの中でミニチュア電車を走らせる運転遊びができるもの。親子二人乗り。

ミニチュア電車は二両編成で、二つの山の外側に設けただ円形コースを走行。周囲にビルや駅などを設置。乗客のレバー操作により前進、停止、ボタンで逆進ができる。ＴＶゲーム「電車でＧＯ！」のメロディー付き。

㈱トーゴのＯＥＭで、ＯＰ価格九十九万八千円。

キッズレール電車でＧＯ／（右は内部のジオラマ）

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	餓狼 － マーク・オブ・ザ・ウルブズ（SNKネオジオ） Garou - Mark of The Wolves (SNK)	7.92
2	2	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	6.84
3	－	パワースマッシュ（セガ社NAOMI） Virtua Tennis (Sega)	6.78
4	5	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社NAOMI） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.76
5	3	デッド・オア・アライブ 2（テクモ） Dead or Alive 2 (Tecmo)	6.72
6	6	ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産（カプコン） Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom)	6.00
7	4	ダイナマイトベースボール 99（セガ社NAOMI） Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.89
8	7	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.52
9	9	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.50
10	13	スーパーワールドスタジアム 99（ナムコ） Super World Stadium 99 (Namco)	5.19
11	8	ストライカーズ1999（彩京） Strikers 1999 (Psikyo)	5.10
12	11	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.09
13	15	クレイジータクシー（セガ社NAOMI） Crazy Taxi (Sega)	5.00
14	18	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.94
15	－	開運クイズ幸福の旅人（ナムコ） Quiz for Luck* (Namco)	4.88
16	19	ギャロップレーサー 3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.86
17	14	アイドル雀士スーチーパイ Ⅲ（ジャレコ／セガ社NAOMI） Mahjong Soo-Chi-Pai Ⅲ* (Jaleco)	4.85
18	12	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（SNKネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	4.81
19	29	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.77
20	20	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	4.73
21	10	おてなみ拝見（タイトー／サクセス） Otenami-Haiken* (Taito)	4.60
22	17	バーチャストライカー 2 バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	4.50
23	26	ジャイアントグラム全日本プロレス 2（セガ社NAOMI） Giant Gram (Sega)	4.44
24	30	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.43
25	21	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.42

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	－	サンバDEアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	8.20
2	1	ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	7.95
3	－	クライシスゾーン（SD／DX）（ナムコ） Crisis Zone (SD/DX)(Namco)	7.73
4	2	ブレイブファイヤーファイターズ（セガ社） Brave Fire Fighters (Sega)	7.25
5	4	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.11
6	3	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	7.09
7	5	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	7.00
8	7	F355 チャレンジ（DX／2P）（セガ社） F355 Challenge (DX/2P)(Sega)	6.67
9	－	救急車（セガ社） Emergency Call Ambulance (Sega)	6.44
10	9	タッチ・デ・ウノー！（セガ社） Touch de Uno! (Sega)	6.36
11	8	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	6.13
12	14	ロックントレッド 2（ジャレコ） Rock'n Tread 2 (Jaleco)	6.09
13	6	パワーショベルに乗ろう！（タイトー） Power Excavator (Taito)	6.02
14	16	ステッピングステージ 2（ジャレコ） Stepping Stage 2 (Jaleco)	6.00
15	13	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.95
16	11	ビートマニア・フィフスミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami)	5.90
17	12	ギターフリークス・セカンドミックス（コナミ） Guitar Freaks 2nd Mix (Konami)	5.89
18	10	ポップンミュージック 3（コナミ） Pop'n Music 3 (Konami)	5.88

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.40
2	－	ラリーポイント 2（アイエムエス／アトラス） Rally Point 2 (IMS/Atlus)	7.00
3	4	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.33
4	5	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	6.25
5	9	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	5.75
6	16	アートマジック（オムロン） Art Magic (Omron)	5.43
7	6	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	5.33

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.349

鎌先英太郎

二〇〇〇年　新春

道は衰へ文弊ぶれ
管仲去りて九百年
楽毅滅びて四百年
誰か王者の治を思ふ。
丞相病あつかりき。
土井晩翠

王道がすたれて覇道がはびこる時世を弾劾する詩である。

わが国に王道があったのかといわれれば当然なかったのだし、歴史については詳しく調べれば調べるほど嫌悪すべきことだけが、これでもかというほどざくざくと出てくるばかりである。

王道はなかったとしても、もうちょっとましな国にへの願望をこめて、新年への期待感から土井晩翠の詩をとりあげた。

ちなみに管仲は斉の名宰相、楽毅は燕の名将。丞相は宰相で孔明をさしている。

日本だけの問題ではなくてそれこそグローバルに箍がゆるんでしまって想像を絶した事象が続出、噴出してきている。

バケツやビーカーでウランをごく手軽に取り扱っている、おまけに電熱器にかけていたという場面などはブラックユーモアを遙かに通り越している。

箍のゆるみはここまできているのだ。

狂信的な団体がバケツとビーカーを都心において、たとえば永田町や霞関で臨界を越すような作業を行えば、いったいどうなるのだろうか。

真逆とおもうようなことが真逆でなく現実に惹き起されている世の中であるから、一日一日の無事をこの上なく有難く感謝しながら過さねばならない年になりそうだ。

とっぷりと後ろ暮れゐし焚火かな
松本たかし

まだ焚火ぐらいは愛嬌がある。ホームレスの人にとっては特に冬の焚火ほど頼りになるものはない。しかし他方でこれも箍のゆるみからか、北摂の地域ではこのところ放火がずっと続いている。

雪曇身の上を啼く烏かな
内藤大草

身の上の問題も、大阪府知事や都知事（認知）のような身の下の問題もいろいろあることだろうが、与謝蕪村のように、ここは潔く元日を迎えよう。

いざや寝ん元日はまたあすのこと
与謝蕪村

『万葉集』巻十には熟年の人への心やさしいエールを送ってくれる歌がある。

物皆は改まる良しただしくも人は古りゆく宜しかるべし
よみ人しらず

「ただしくも」はただし。「古りゆく」は古くなる、年とる。一切の物は新しくなるのがいい。ただし人間はむしろ年とってゆくのがよかろう。

ふじの山夢に見るこそ果報なれ路銀もいらず草臥もせず
油煙斎永田貞柳

貞柳は元禄期の大坂で一世を風靡した狂歌師である（江戸時代は大阪ではなく、大坂であった）。元禄時代もまた大いに箍がはずれていたので今と同じように交通機関とかひったくりや路上強盗の心配もあり、正月でさして用事がなければ家で寝て過すのにこしたことはなかったのである。寝て過した上に初夢で一富士でもでてくれば、気分だけでも万々歳ということであろう。

家でごろ寝をしながらTVを見るというのがばかりが能ではなくて、勉強に励む人もいる。やはりパソコンよりも書がいい。

牀寒く枕冷かにして
明に到ること遅し
更めて起きて
灯前に独り詩を誦む
菅原道真

元氣な人は犬の散歩もかねて、一月一日の夕もウォーキングをしている。

しかし

暮れのこる寒空の下戸をさせるわが家を見たりこれは又さびし
木下利玄

お屠蘇を飲み過ぎると近くの道でも遠く感じ、ちょっとした坂でも急な坂に感じるものだが、同じようなことが老いによっても生じてくる。

目に見えぬ道の勾配を老いわれの足が知ってゐて散歩する日日
早川幾忠

散歩でゆっくり歩を運んでいると、通勤時の途上で気づかなかったことにも目が届く

ふと咲けば山茶花の散りはじめかな
平井照敏

時には

小夜時雨溝に湯をぬく匂ひ哉
藤野古白

風呂の湯をぬいたのが溝に流れ、あの独特な湯のにおいが道に流れていることもある。美しい女の人とすれ違った後に、化粧水の香が漂ってくるのと同じように、何となく人恋しい思いに誘われる。

とはいっても正月は冬。しんとしている。

寒流月を帯びて澄めること鏡のごとし
夕吹霜に和して利きこと刀に似たり
白居易

「夕吹」は夕風、冷たい流れは月を映して鏡のようだ。夕風は霜といっしょに、刀のように鋭く吹いている。

もっと厳しくなると

冬麗の微塵となりて去らんとす
相馬遷子

年毎にやらへど鬼のまうでくる都は人のすむべかりける
上田秋成

毎年毎年追い払っても鬼（難事）は性懲りもせずにやってくる。

天災も困るがそれ以上に人災が怖い時代になってきた。特に近年の人災の特徴はその顔が見えにくくなってきたことだ。

尾頭の心もとなき海鼠哉
向井去来

新しい世紀へむけて心もとなき（おぼつかない）難事が起きてこないよう祈るばかりだ。

なお詩歌は大岡信『折々のうた』から引用させて頂いた。

英文版業界ニュース

Sega's CG Videos Top Game Charts

After compiling yearly data (Januar–December 1999) of the "Game Machine" chart, Sega's "Virtua Striker 2 ver. 99" appeared at the top of the video game software division chart, while Sega's "House of the Dead 2" topped the dedicated video game division chart. Since pinballs are not widely operated in Japan, there was insufficient data. The "Other arcade games" category was headed by "Street Snap" of Towa Japan which went bankrupt.

"Virtua Striker 2" is a CG soccer game which was shipped in June 1997, and subjected to minor changes in "Virtua Striker 2 ver 98". "Virtua Striker 2 ver 99" was then shipped in December 1998 by drastically upgrading "Virtua Striker 2 ver 98". All these machines employ Sega's CG system "Model 3". The latest version in the series is "Virtua Striker 2 ver 2000" which was shipped in August 1999 and uses the "Naomi" board system. In spite of only 3.5 months on the chart, this latest version is already ranked 25th showing how popular this series is.

"House of the Dead 2" (shipped in November 1998) is the sequel to "House of the Dead", the CG horror gun game that was shipped in March 1997. While the former game uses "Model 3", the new game uses the "Naomi" board.

"Street Snap" is a photo sticker machine which, by means of a computer image system, can photograph the whole body without distortion. It was shipped in April 1998 by Towa Japan. Although this machine is still popular, Hitachi Software Engineering, which developed this image system, incurred a loss of ¥2,300 million due to Towa Japan going bankrupt.

It was found that Konami's music video games temporarily gain strong popularity, but cannot appear on the top in yearly terms since they are upgraded after only three to six months. Konami shipped four separate versions of "Dance Dance Revolution" during the year with sales topping 10,000 units which made a huge contribution to revenue. Incidentally, fighting videos from Capcom, SNK and Namco, and Namco's gun game "Time Crisis 2" also sold well.

The top 15 video game software, 15 dedicated videos and 7 other arcade games for 1999 are as follows. The titles with + mark are mahjong videos or quiz videos.

[Best Software 15]

1	Virtua Striker 2 ver. 99 (Sega)	3,805
2	Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	2,946
3	Jo Jo's Venture (Capcom)	2,891
4	Virtua Striker ver. 98 (Sega)	2,863
5	King of Fighters 98 (SNK)	2,256
6	Soul Calibur (Namco)	2,245
7	Tekken 3 (Namco)	2,242
8	Quiz Lucky Dog+ (Video System)	1,966
9	Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	1,955
10	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"+ (Psikyo)	1,909
11	Tekken Tag Tournament (Namco)	1,838
12	Last Blade 2 (SNK)	1,784
13	Mahjong Final Romance R+ (Video System)	1,705
14	King of Fighters 99 (SNK)	1,675
15	Dynamite Cop II (Sega)	1,674

[Best Dedicated Video 15]

1	House of the Dead 2 (Sega)	3,545
2	Time Crisis 2 (Namco)	3,164
3	Dance Dance Revolution 2 (Konami)	2,804
4	Dance Dance Revolution (Konami)	2,569
5	Beat Mania Complete Mix (Konami)	2,223
6	Go By Train 2 (Taito)	2,221
7	Sega Rally 2 (Sega)	1,833
8	Virtua Fighter 3tb (Sega)	1,811
9	Battle Gear (Taito)	1,664
10	Hop's Music (Konami)	1,461
11	Race On! (Namco)	1,439
12	Beat mania 4 (Konami)	1,413
13	Thrill Drive (Konami)	1,392
14	Get Bass (Sega)	1,358
15	House of the Dead (Sega)	1,309

Best Other Arcade Games 7

1	Street Snap (Towa Japan)	3,934
2	Super Pricla 21 (Atlus)	2,381
3	Puri Puri Canvas (Konami)	2,295
4	Print Club 2 (Atlus)	2,154
5	Sticker Magic (Jaleco)	1,717
6	Neo Print (SNK)	1,218
7	Lovegety Station (Tatsumi/Atlus)	1,118

Atlus Obtains Patents On Photo Sticker Machine

Atlus Co., Ltd., Tokyo, announced that it acquired 5 domestic patents on its photo sticker machine from September to November. These are the basic patents on photo sticker machines available in Japan, and Atlus says that it will talk with other manufacturers about licensing.

3 out of 5 patents were applied for by Photostar Ltd., UK, and registered by the Patent Office, while the remaining 2 were applied for by Atlus. Atlus purchased Photostar in October 1997 and made it into a fully owned subsidiary.

Atlus purchased exclusive rights to an image processing patent in the USA from Image Ware Software Inc., USA, and based on that, it brought a lawsuit against SNK of America Inc. for patent infringement. This patent turned out to be invalid at the US District Court, and Atlus withdrew its suit. However, SNK sued Atlus on grounds that the very lawsuit itself constitutes violation of the Antimonopoly Law. As a result, Atlus compensated SNK for damages and reached a compromise settlement. Needless to say, whether the current patent is valid or invalid is not yet clear.

"Nintendo 64" Sales Top 29M

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, reported mid-term revenue of ¥190,175 million, down 5.0% from the same period a year ago, and net income of ¥17,168 million, down 45.7%.

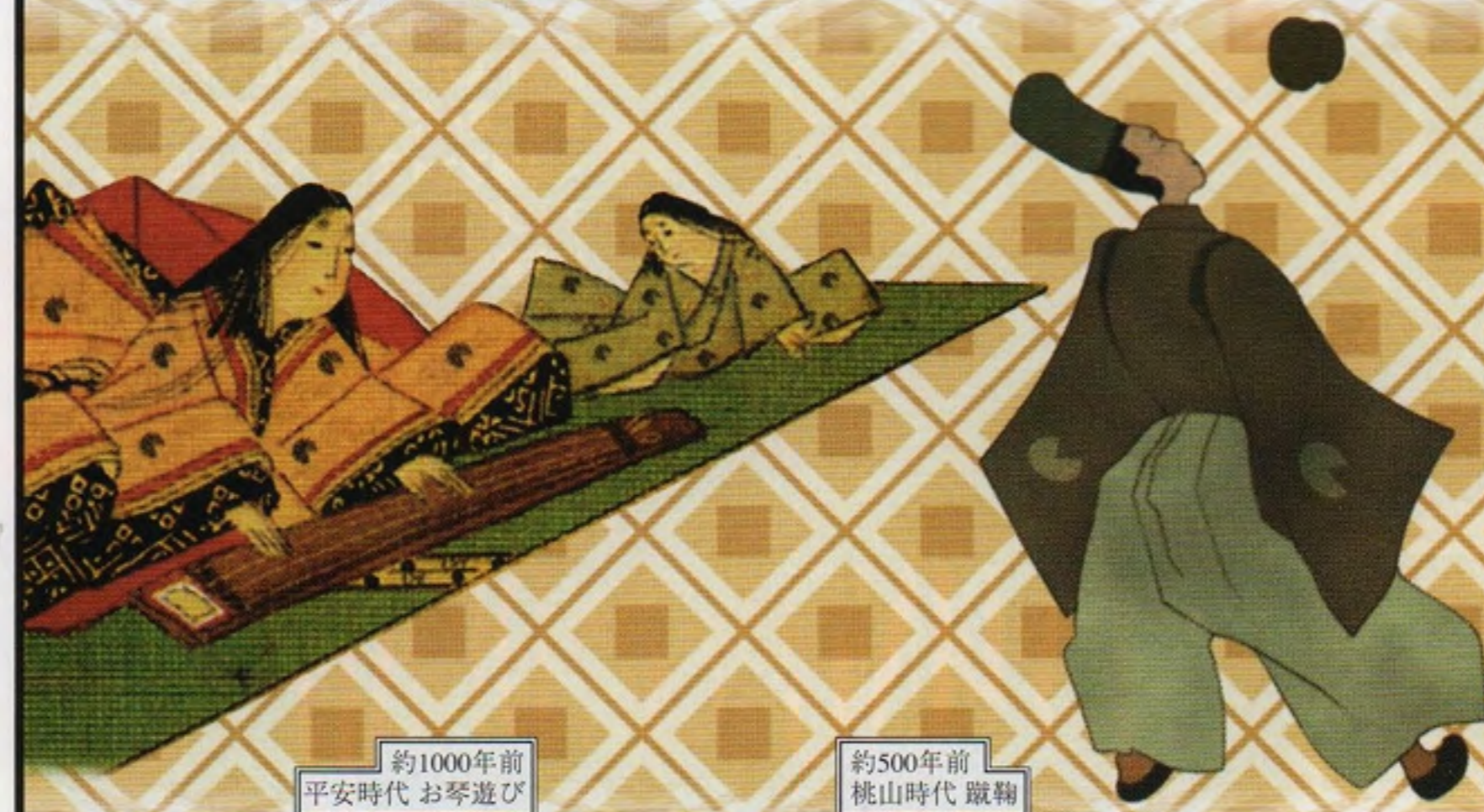
A breakdown of revenue shows that home videos accounted for ¥188,845 million, down 4.6%, and others including traditional playing cards ¥1,329 million, down 43.1%. Exports totaled ¥146,026 million, down 3.5%, and the export ratio increased to 76.8% from 75.6%. Nintendo has already revised its forecast for the fiscal year ending March 2000.

Cumulative shipments until September 1999 were as follows. "Nintendo 64": 4.92 million units in Japan and 23.8 million units overseas, totaling 28.72 million units; "Game Boy" 25.34 million units in Japan and 61.84 million units overseas totaling 87.18 million units.

"Play Station" 70M Units

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on December 3 that total shipments of its home video console "Play Station" had reached 70 million units by December. According to SCE, shipments of "Play Station" have reached 16.77 million units in Japan, 25.94 million units in North America, and 27.33 million units in Europe. "Play Station" was initially shipped in December 1994 in Japan and in September 1995 in North America and Europe.

Since the cumulative total by December 1998 was 50 million units, it appears an additional 20 million units were sold this year. Incidentally, SCE will ship "Play Station 2" in Japan in March 2000. It stresses that "Play Station 2" can use game software for "Play Station".

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

namco
次の1000年紀(ミレニアム)も「※人間は遊ぶ存在である。」
クライシスゾーン DX
クライシスゾーン SD
ウンジャマ・ラミー NOW!
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
© Rodney A. Greenblat/Interlink
"ウンジャマ・ラミー" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
クエスト フォー フェイム
©Copyright Virtual Music Entertainment; 1992-1999. All rights reserved.
Virtual Music logo and Virtual Music Entertainment, Inc. are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc. "Aerosmith" and the Aerosmith logo are registered trademarks of Svengali Merchandising Inc.
ミリオンヒッツ
© NIKKODO CO.,LTD.
とびこせ！ジャンプマン
スウィートランド 4
ガンバレット フィーバー
NEW
アクアラッシュ(仮称)
※画面は開発中のものです。
すばやくピースを変形！
新型アクションゲーム
開運クイズ 幸福の旅人
ファンシーホイール
(カトウ製作所製)
ファンシーリフター エクセル
(カトウ製作所製)
ファンシーリフター μ
(カトウ製作所製)
約1000年前 平安時代 お琴遊び
約500年前 桃山時代 蹴鞠
約200年前 江戸時代 はねつき
約100年前 明治時代 バイゴマ回し
※『人間は遊ぶ存在（ホモ・ルーデンス）である。』はナムコ基本理念の一つです。
ーヨハン・ホイジンガによる人間観ー
本年もナムコの製品よろしくお願いします。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉 1-2-8 TEL.052(962)3343(代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-21-26 TEL. 06(6338)3511(代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092(474)5605(代)
© 2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
Wonder Page
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。